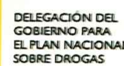


Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSOne más vendida en España
Nº 55
2,99€
Play2 manía
Portugal 2,99€
→ NOVEDADES
FORMULA ONE 2003 • EYE TOY PLAY
STARSKY & HUTCH • SPEED KINGS
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION
SOCOM ONLINE • DEAD TO RIGHT...
→ TRUCOS
TOMB RAIDER • SILENT HILL 3
WAKEBOARDING UNLEASHED • HULK
RESIDENT EVIL DEAD AIM • PRIMAL...
REVIEW
¡DESCUBRE A LA NUEVA LARA CROFT!
Te contamos todas las novedades de Tomb Raider, el Ángel de la Oscuridad
VIVE UNA AVENTURA CON INDIANA JONES
Así será el primer juego de Indy en PS2
¡ESTO ES LA GUERRA!
Medal of Honor Rising Sun, Conflict Desert Storm La Gran Evasión, Call of Duty...
GUÍAS Y SOLUCIONES
Llega al final de Hulk, ISS3 y Clock Tower 3
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
Play2 manía
Silent Hill 3
Mapas • Jefes finales • Puzzles • Objetos • Extras
COMPARATIVA
Los mejores arcades de velocidad
Midnight Club II, Starsky & Hutch, Stuntman, Burnout 2, Need For Speed Hot Pursuit 2...
¡A TODO GAS!
00055
8 424094 800032
← Guía Silent Hill 3
¡¡Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos!!





PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS

ABRE LOS OJOS

las drogas pasan factura

El **alcohol** mata cada año a 2.000 jóvenes en accidentes de tráfico. La **cocaína** ya causa más urgencias hospitalarias que la heroína. El **éxtasis** produce daños cerebrales. Fumar **porros** además multiplica los efectos del tabaco. Si crees que tomar drogas no te perjudica, entonces infórmate sobre sus consecuencias.

www.sindrogas.es 902 16 15 15

SUMARIO [55]

¡¡SUSCRÍBETE A PLAY2MANÍA!! PAG. 89

EN PORTADA

¿Quién es el más rápido y divertido a este lado de la carretera? En nuestra comparativa lo descubrirás...

48 COMPARATIVA ARCADES DE VELOCIDAD

Si quieres ayudar al héroe verde a completar su aventura, no te pierdas nuestra guía.

60 GUÍA HULK

80 PREVIEW DARK CHRONICLE

El mejor rol regresará a PS2 con la secuela de Dark Cloud. Os adelantamos los detalles.

20 NOVEDAD TOMB RAIDER

Ya está aquí. La única e inimitable Lara Croft ha pasado por nuestro tribunal y su nuevo juego ha sido sentenciado. ¿Está su aventura a la altura de lo esperado?

El aventurero más grande de todos los tiempos se estrenará en PS2 con una aventura capaz de competir con el mismísimo *Tomb Raider*.

10 REPORTAJE INDIANA JONES

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego.



1 al 4 Deficiente. Un juego que no merece la pena, mejor ni lo tengas en cuenta.

5 Aprobado. Cumple sin más.

6 Bien. Un buen juego, pero con algunos defectos.

7 Notable. Un juego interesante para los fans del género.

8 Notable Alto. Un gran juego, de lo mejor de su género.

9 Sobresaliente. Te encantará, te guste o no el género.

10 Matrícula de Honor. Un imprescindible. Tienes que tenerlo.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:








MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente



Cuando veáis este símbolo, significa que es un producto recomendado por la redacción de Play2Manía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por Play2Manía, atendiendo a su relación calidad-precio.

- Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son PVP recomendados por el distribuidor y pueden variar de un comercio a otro.
- La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas, elaborada por Adese.





Nueva York, años 40, una ciudad dominada por el crimen

NUNCA JUEGUES CON LA MAFIA

La mafia italiana de los años 40 será la protagonista de una nueva aventura de criminales, muy en la línea del genial *The Getaway*, que contará con un guión digno de la mejor película de cine negro.

Tras arrasar en PC, *Mafia* por fin va a debutar en PS2 antes de que acabe el año. En él asistiremos a una fabulosa historia de crimen y corrupción, en la que el protagonista, un taxista reconvertido en hampón, intentará dejar atrás este mundo. Así, las más de 20 misiones que compondrán el juego serán un "flashback" de su vida, es decir, un recuerdo en el que reviviremos las mayores fechorías de este personaje, como ajustes de cuentas o guerras entre bandas. En estas situaciones, aparte de demostrar sangre fría para apretar el gatillo, tendremos que hacer gala de nuestra pericia al volante, ya sea para huir de la policía o alcanzar nuestro escondite.

Su desarrollo estará salpicado por numerosas referencias al cine negro, y nos permitirá recorrer con total libertad el New York de los años 40, muy bien realizado. Además, llegará avalado por Gotham, un grupo que trabaja con los padres de la saga *GTA*.



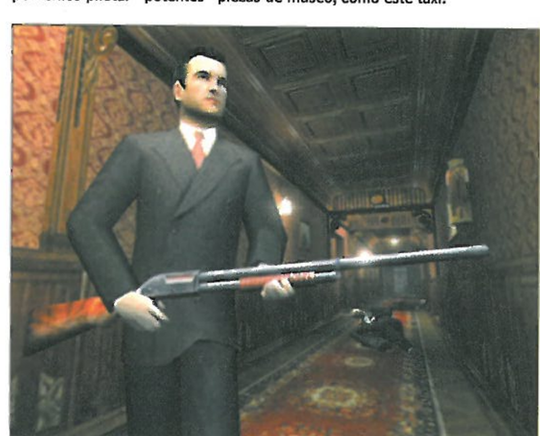
Como en *The Getaway*, a lo largo del juego veremos numerosas secuencias de vídeo, en las que conoceremos a fondo a nuestro mafioso protagonista.



La conducción jugará un papel estelar en las 20 misiones del juego, y podremos pilotar "potentes" piezas de museo, como este taxi.



En varias ocasiones tendremos que demostrar nuestra habilidad con las armas de fuego, y no nos debe temblar el pulso a la hora de disparar.



La ambientación será un fiel reflejo del Nueva York de los años 40, algo que también quedará reflejado en el tipo de armamento que usaremos.

EL JUEGO ONLINE ARRANCA CON FUERZA EN PS2

SOCOM U.S. Navy Seals y el adaptador de red, un éxito de ventas.

Desde el pasado 25 de junio, el juego Online en PS2 ha dejado de ser una idea para convertirse en una realidad, a la que cada día se está sumando más y más gente en toda Europa. En España, el lanzamiento de *SOCOM* y el adaptador de red ha sido todo un éxito, y en menos de una semana han superado las 10.000 y 5.000 unidades vendidas, respectivamente. Además, para aquellos que no tengan conexión a Internet y quieran acceder a esta modalidad de juego, Telefónica, el proveedor oficial para el juego Online de Sony, ha preparado una oferta muy suculenta, en la que por poco más de 200 Euros, se incluye el juego *SOCOM* completo, el adaptador de red para la consola y el alta, la instalación y las dos primeras cuotas de la línea ADSL. Y esto es sólo el principio. Antes de marzo del año que viene habrá más de 20 juegos con opciones Online, como *Gran Turismo 4* (que llegará en diciembre de este año), *Syphon Filter Omega Strain* o *Fifa 2004*. Nuestra enhorabuena a Sony.

El adaptador de red y el juego *SOCOM* se agotaron en los 4 primeros días de su puesta a la venta. Sin duda, una buena noticia.


El juego de acción *SOCOM* ha sido el primer gran éxito Online de PS2, y se ha agotado en numerosos puntos de venta.



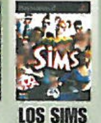
Para jugar Online sólo hace falta el adaptador de red y una conexión de banda ancha, como la que ofrece Telefónica.

Los más alquilados PS2 (del 1 al 30 de junio)


*Lista facilitada por












Puesto	Juego
1	ENTER THE MATRIX
2	MOTO GP 3
3	MIDNIGHT CLUB II
4	SPLINTER CELL
5	LOS SIMS
6	PRIMAL
7	DEVIL MAY CRY 2
8	SILENT HILL 3
9	ROLAND GARROS 2003
10	NBA STREET VOL. 2

Los más vendidos PS2 (del 1 al 30 de junio)

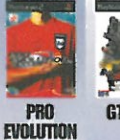
*Lista facilitada por













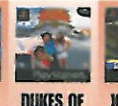

Puesto	Juego
1	ENTER THE MATRIX
2	MOTO GP 3
3	SILENT HILL 3
4	FINAL FANTASY X
5	GTA VICE CITY
6	SOCOM US NAVY SEALS
7	SPLINTER CELL
8	PRO EVOLUTION SOCCER 2
9	GTA III
10	LOS SIMS



Los más vendidos PSone (del 1 al 30 junio

*Lista facilitada por












Puesto	Juego
1	METAL GEAR SOLID
2	YU-GI-OH
3	DUKES OF HAZZARD
4	X-MEN 2 MUTANT ACADEMY
5	FIFA 2003
6	TOMB RAIDER V
7	PRO EVOLUTION SOCCER 2
8	TOMB RAIDER IV
9	TOMB RAIDER III
10	FINAL FANTASY IX

LA FIEBRE ESPAÑOLA INVADE LA NBA

Raúl López será la imagen en nuestro país de _NBA Live 2004_.

Siguiendo los pasos de Pau Gasol, Raúl López se ha lanzado a probar fortuna en la mejor liga de baloncesto del mundo: la NBA. Y para dar muestra de su importancia y valía, EA Sports le ha elegido como imagen representativa en España de *NBA Live 2004*, que está previsto que se ponga a la venta en octubre. Entre sus muchas mejoras, como nuevos movimientos, mejor IA y un doblaje y una traducción de lujo, disfrutaremos en exclusiva en nuestro país de otra opción: jugar con la Selección Española, algo que hasta ahora no habíamos podido hacer y con lo que muchos aficionados seguro que van a disfrutar. Id calentando esas muñecas...



PARA MORIRSE DE MIEDO

Sony nos invitó a ser los primeros en probar su "terrorífico" *Ghosthunter*.

El pasado mes de junio Sony nos invitó a sus estudios de Cambridge para probar por primera vez *Ghosthunter*. Allí pudimos comprobar lo avanzado de su desarrollo y, sobre todo, que va a cumplir con las expectativas. *Ghosthunter* va a suponer un soplo de aire fresco en el Survival Horror, ya que la acción tendrá mucho más peso de lo habitual. Para que os hagáis una idea, habrá "tiroteos" entre nosotros y los fantasmas (en los que nos podremos parapetar, apuntar en primera persona...), además de un puñado de curiosas armas. No faltará tampoco el terror psicológico, los puzzles, el humor negro, ni la ayuda sobrenatural (gracias a un espíritu con el que podremos poseer criaturas). La música a cargo del grupo Melón Diesel pone la guinda a un juego muy prometedor que saldrá en noviembre.



Nuestro compañero Daniel Acal tuvo la suerte de probar el juego en primicia... y desde entonces no duerme.

El diseño de los monstruos será uno de los puntos fuertes de *Ghosthunter*. Este "osito de peluche" es de todo menos "adorable", ¿verdad?



Los enemigos nos van a dar mucha "guerra". Algunos sólo salen al enfocarles, otros tienen que ser capturados con un arma arrojadiza... etc.

GANADORES PASATIEMPOS

Estos son los ganadores de los 15 juegos *Rygar* para PS2 que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos publicados en el número 51 de Play2Manía.

Verena Habermeyer San Martín	Barcelona
Jordi Marginet Flinch	Barcelona
Miguel Angel Navarro Martín	Barcelona
Juan Fuentes	Córdoba
Raúl Soriano Mojeda	Huelva
Daniel Martínez Soler	La Rioja
Paula Miguel Domínguez	Madrid
Teresa Sánchez	Madrid
Gonzalo Rubí Sáez	Madrid
José García	Madrid
José L. Carbonell López	Madrid
Santiago Serrano	Madrid
Fernando J. Hernández Pérez	Sta. Cruz Tenerife
Oscar Ferrero Ramos	Valladolid
Jacoba Meabe	Vizcaya

GANADORES CONCURSO

Estos son los ganadores del concurso *X-Men 2: La venganza de Lobezno*, publicado en el número 51 de Play2Manía. Los ganadores recibirán un juego *X-Men 2*, unas gafas de sol y una camiseta.

José Antonio Mejías Priega	Córdoba
Josué Salazar Jorge	Las Palmas de GC
Gonzalo Rubí Saéz	Madrid
Juan Ballester	Madrid
Teresa Sánchez	Madrid
Pedro García	Madrid
Salvador Hansen Vicioso	Málaga
David Morales de la Cueva	Sevilla
Jesús González Costa	Valencia
David De Francisco Conde	Valladolid

LARA PRESENTA SU AVENTURA EN MADRID

Jill De Jong dejó su huella en Play2Manía.

El pasado 26 de junio, Lara Croft en persona presentó su última aventura, *El Ángel de la Oscuridad*, en un multitudinario evento en el que se dio cita toda la prensa del país. Tras explicar las bondades del juego, del que Eidos espera vender 5 millones de copias en todo el mundo, la explosiva modelo Jill de Jong, que actualmente encarna a la heroína virtual, posó alegremente para los fotógrafos, mientras que algunos, como nuestro compañero Alberto Lloret, se prestó para estropear unas cuantas instantáneas...



Mejor no reproducimos la frase que nos dijo Jill, pero la cara de felicidad de Alberto lo dice todo...

TERMINATOR 3: LAS MÁQUINAS SE REBELAN

El juego contará con imágenes exclusivas de la película.

Schwarzenneger vuelve a los cines con la tercera entrega de la saga "Terminator" y acompañando la película, Atari lanzará un juego que se basará en parte en el film, e incluirá algunos de sus momentos estelares para dar forma a la historia. Como es de recibo, en *Terminator 3* primará la acción y podremos manejar a un Terminator bueno y otro malo. Además se espera que el juego incluya modo Multijugador Online. ¿Cuándo? En noviembre, mientras podéis ir ensayando eso de "¡Hasta la vista, baby!".



Los modelos son igualitos que los personajes de la película e incluso "Chuache" ha puesto su voz al cyborg.

MOVILSPIDER.net

Pídelo por SMS al 7667 o en el 906.885.374

NOKIA - SAMSUNG - ERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM

CITAS

¿A quién no le gustan las citas? Envía la palabra CITA254 al 7667 y recibirás citas al instante, incluso de famosos. También puedes probar con el nombre de algún famoso.

Ejemplo: CITA254 MADONNA

PIROPOS

Envía simplemente PIROPO254 al 7667 y seduce con los mejores piropos que existen en la tierra!. Prueba también con diferentes categorías: DISTANCIA, GRACIOSO, VERDE, FEA, etc...

Ejemplo: PIROPO254 VERDE

CHISTES

¿Aburrido? ¿Te hace un buen chiste para contar a tus amigos? Envía CHISTE254 al 7667 y al instante podrás reirte con tus amigos. Prueba también las categorías: MACHISTA, LEPE, VERDE, etc...

Ejemplo: CHISTE254 VERDE

CHiQUi CHiQUi-CHiQUi

Una chica te espera inquieta en su dormitorio...

Para llegar hasta ella tendrás que pasar por unas aventuras.

¿Serás capaz?

Envía CHIQUI254 al 7667 para empezar la aventura.

OJO! Si lo consigues tienes un premio seguro. JUEGO AVENTURAS

INSULTOS

¿GANAS DE INSULTAR? Envía INSULTO254 al 7667 y deja cortado al más chulillo con los insultos más ingeniosos. Prueba también las categorías: TU MADRE, FEOS, INTELIGENCIA, etc...

Ejemplo: INSULTO254 TU MADRE

TRIVIAL

¡JUEGA Y GANA! Hay preguntas para todos: MÚSICA, DEPORTE, POLÍTICA, ARTE, CIENCIA, HISTORIA Y OCIO. Envía el texto TRIVIAL254 al 7667 y si pasas el nivel 5 tendrás un...

¡PREMIO SEGURO!

Licencia: SGAERMV&M/503/04/8014



Powered by Teamovil S.L.

IMAGENES

Como hacer un pedido

Por SMS (mensaje): Envía IMAGEN254 y la referencia al 7667

Ejemplo: IMAGEN254 543841

Por TELÉFONO (mensaje): LLama al 906.885.374, marca la referencia y tu número de móvil.

LOS MÁS DESTACADOS

543841	544932	544800	544533	545007
544287	544922	544664	545008	544548
543790	544754	544966	544953	544768

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

544807	544757	544839	544826	544824	544829	544721	544690	544647				
544882	544869	544866	544858	544836	544820	544811	544804	543700				
544765	544098	543746	543780	543846	544442	544639	544138	544597				
544291	543927	544272	544424	544077	544167	544602	544766	544598				
543880	544812	544099	543997	543810	544426	544761	544545	544921				
544549	543908	544917	543971	544394	544789	543612	544404	543837	544758	544973	544837	543824
544817	544692	544719	544863	544391	544974	543703	544384	544911	544788	544941	544955	544977
543901	544686	544568	544018	544546	543006	543920	543253	544019	544396	544104	543275	544733
543764	543720	543717	544556	544211	543474	543254	544386	544923	543797	543273	543987	544651
544139	543963	544270	544619	544249	544162	544127	543832	544353	544359	544363	544002	545009

BUSCADOR

IMAGENES
Envia simplemente IMAGEN254 y la categoria o texto al 7667 y te enviaremos el mejor. Ejemplos:
IMAGEN254 SHIN CHAN | IMAGEN254 PS2

LOGOS
Envía simplemente LOGO254 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor. Ejemplos:
LOGO254 NO FEAR | LOGO254 GAMECUBE

TONOS
Para pedir cualquier canción por SMS envía TONO254 NOMBRE-CANCION al 7667 o TONO254 INTERPRETE. Ejemplos:
TONO254 RICKY MARTIN | TONO254 BYE BYE

¡Ahora puedes pedir cualquier TONO, IMAGEN ó LOGO sin saber la referencia y en cualquier momento!

BUSCADOR
La manera más fácil de encontrar lo que buscas

TONOS

Como hacer un pedido

Por SMS (mensaje): Envía TONO254 y la referencia al 7667

Ejemplo: TONO254 546512

Por TELÉFONO (mensaje): LLama al 906.885.374, marca la referencia y tu número de móvil.

LOS MÁS DESTACADOS

1. Zanarkand - DANCE/TECHNO — Ref. 546512
2. Bring Me To Life - BSO DAREDEVIL — Ref. 546637
3. El Novio De La Muerte - HIMNO LEG. — Ref. 546666
4. Shin Chan (estrofa)- TELEVISIÓN — Ref. 546822
5. Jaleo - POP NACIONAL — Ref. 546750

EXITOS TOP 40

546780 Que Corra El Aire - OT2
546730 Puedes Contar Conmigo - POP NAC.
546705 Bonito - POP NACIONAL
546802 No Te Escaparás - POP NACIONAL
546733 American Life - POP INTERNACIO.
546741 All About Loving You - ROCK INTER.
546799 Una Emoción Para Siempre - POP N.
546763 En El 2000 - POP NACIONAL
546774 Qué Más Da - POP NACIONAL
546747 Veinte Mariposas - POP NACIONAL

POP/ROCK INTERNACIONAL

546617 8 Miles - CINE/RAP
546813 One Heart - POP
546507 Lose Yourself - RAP
546804 Get Over You - POP
546803 Mundian To Bach Ke - POP
546708 Sing For The Moment - RAP
546812 U Make Me Wanna - POP
546678 Superman - RAP
547101 Satisfaction - ROCK
547100 Paint It Black - ROCK
546335 It Just Won´t Do - POP
546186 Without Me - RAP
546840 How Soon Is Now? - POP
546220 Smoke On The Water - ROCK
546956 Start Me Up - ROCK
546801 Whisper - ROCK
545012 Enter Sandman - ROCK

DANCE/TECHNO

546601 Tu Es Foutu
546837 Heaven's Gate
546270 Radical
546306 Lethal Industry
546214 Flying Free
546815 Running On Empty
545950 Played A Life (Bongo Song)
545865 Infected
546570 Libertine

POP/ROCK NACIONAL

546560 Sámbame - POP
546571 No Me Llames Iluso - POP
546811 Tu Actitud - OT2
546792 Bye Bye - POP
546642 Cada Vez Que Estoy Sin Tí - POP
546839 Me Pones A Cien - POP
546838 La Madre De José - POP
546650 Ni Más Ni Menos - RUMBA
546810 Que No Me Pierda - POP
546646 Devuélveme A Mi Chica - POP
546609 Son Ilusiones - POP
546795 As De Corazones - POP
546697 La Muchacha Turca - POP
546796 Se Despierta La Ciudad - POP
546794 Tú Serás Pa Mí - OT2
546583 Ratones Coloraos - RUMBA
546098 Que La Detengan - POP
546546 ¿Sábes? - POP
546075 Torito Guapo - RUMBA
546799 Una Emoción Para Siempre - POP
546798 Si Los Ángeles Se Rinden - OT1
546833 Caramelo - POP
546561 Hijos De Caín - ROCK
546246 Jesucristo García - ROCK
546737 Calavera - ROCK
546074 Me Estoy Quitando -ROCK
546808 Extrema Y Dura - ROCK
546841 Hemoglobina - ROCK
546623 Dime - EUROVISIÓN

VIDEOJUEGOS

545530 Super Mario Bros
546411 Half Life
546406 Commando
546403 BombJack
546418 Spy Hunter
546582 Fifa 2003 (In My Mind)
547095 The Legend Of Zelda
546420 Unreal Tournament
546407 Crash Bandicoot

CINE/TV

546264 La Muerte Tenía Un Precio - CINE
545956 El Último Mohicano - CINE
546819 Mucho Pocho - TV (HG)
546831 Looney Tunes - TV
545002 Misión Imposible - CINE
546536 Shin Chan (estribillo) - TV
546620 Mazinger Z - TV
545566 Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV/CINE
546806 Loca - TV (HG)
546596 CSI - TV
546805 Pokemon
546575 Doraemon

HIMNOS

546641 PP (Partido Popular)
545007 Himno Nacional De España
546273 Centenario Real Madrid
546700 La Internacional Comunista
546793 Centenario Atlético De Madrid

LOGOS

Como hacer un pedido

Por SMS (mensaje): Envía LOGO254 y la referencia al 7667

Ejemplo: LOGO254 541193

Por TELÉFONO (mensaje): LLama al 906.885.374, marca la referencia y tu número de móvil.

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON
SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

			541162
			541140
			541177
			541193
			541133
541206	541217	540471	540112
541213	540987	540732	541130
540836	540703	540889	541214
540890	541226	540943	541051
541151	541146	540576	541050

MILOGO

¡¡Se original y crea tu propio logo!!

1. Piensa en un TEXTO.
2. Elige un TIPO DE LETRA.
3. Elige un ICONO (si quieres).
4. Envía MILOGO254 TEXTO REF. LETRA REF. ICONO al 7667

Ejemplo, si escribes MILOGO254 ALFREDO 112 315 y lo envias al 7667.
← Recibes este fantástico logo

Para recibir solo un icono, envía MILOGO254 referencia
Ej.: MILOGO254 304 →

Tipos de letra

Normal 105	TeRROR 112
101	CELTA 102
A Mano 106	Romano 109
Cursiva 103	ROBOT 107
Gotica 108	Bailando 110
Tuning 104	COMIC 111

Iconos

320	303	311
315	302	321
304	306	317
318	342	307
331	324	316
352	301	326

TONY KAWK´S UNDERGROUND

Sal de tu barrio para convertirte en una verdadera estrella del skate.

Los amantes del skate estamos de enhorabuena. Activision tiene ya muy avanzada la nueva entrega de su aclamado simulador *Tony Hawk´s* que, para gozo y algarabía de sus seguidores, va a romper con las anteriores entregas. Los principales cambios van a ser que, por primera vez, podremos bajar de la tabla y movernos a pie como en las aventuras de acción, e incluso podremos agarrarnos a salientes al más puro estilo *Tomb Raider*. No menos atractivo resultará la posibilidad de conducir vehículos para desplazarnos en los 9 gigantescos escenarios, o el modo Carrera, que nos invitará a diseñar un personaje desconocido para llevarlo a lo más alto de este deporte. Y tampoco faltarán los retos más ingeniosos y un montón de novedades más, como poder crear y bautizar nuestras propias piruetas. Por su parte, el editor de escenarios permitirá crear entornos más grandes y diseñar nuestros propios retos. En el terreno Online, encontraremos nuevos modos de juego y la posibilidad de descargar actualizaciones y contenidos. ¿A qué promete? Pues hasta noviembre, nada de nada.



En *Underground* podremos coger la tabla y andar a "patita", y hasta incluso podremos conducir coches para movernos por el escenario.



El juego incluirá un potente editor de personajes, e introducirá un montón de opciones y extras Online. Hasta podremos hacer descargas.

¿QUIERES HACER VIDEOJUEGOS?

Trazos ofrece un máster en Diseño y programación.

Si esto de los videojuegos es una de tus pasiones y quieres hacer de ello tu modo de vida, te interesará saber que Trazos, la escuela de arte digital de la red, prepara un máster en Diseño y Programación de Videojuegos, donde se impartirán clases teóricas y prácticas de temas como grafismo 3D, matemáticas, Inteligencia Artificial, animación... Si estás interesado, encontrarás más información en www.trazos.net o en el teléfono 91 541 51 51.

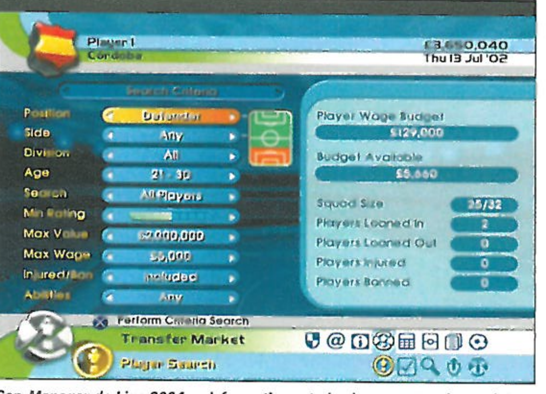


Ésta es la página web desde la que podéis apuntaros al máster.

PREPÁRATE PARA LA NUEVA TEMPORADA

Conviértete en el máximo responsable del club de tus amores.

¿Te gusta el fútbol? Pues vete pensando en qué fichajes harás en tu club preferido, porque en octubre Codemasters pondrá a la venta la nueva versión de *Manager de Liga* y con ella podrás dedicarte a dirigir y gestionar todos los aspectos del club que prefieras de las ligas española, alemana, francesa, italiana, inglesa y escocesa. En total habrá 19.000 jugadores y 750 clubes. Y todos reales y actualizados para la temporada 2003/04.



Con *Manager de Liga 2004* podrás gestionar todos los aspectos de un club.

Breves & Fugaces

■ Los más vendidos del planeta. Empezamos como todos los meses con un repaso a los juegos más vendidos en Japón, EE.UU. y Europa, que este mes tienen algo en común: *Enter The Matrix*. Por lo demás, en Japón arrasa *Let´s Make the J. League Pro Soccer Club 3*, una especie de gestor de club de Sega, mientras que en USA y Europa hacen lo propio *NBA Street Vol. 2* y *SOCOM*, respectivamente.

■ Un rumor de los buenos. El creador de los *Lemmings*, David Jones, está trabajando en el juego que, según él, desbancará a su otra gran creación, la saga *GTA*. Sólo ha dicho que la gente que está trabajando con él tiene ideas muy originales, y que los amantes de *GTA* no van a quedar decepcionados.

■ El precio de la portátil PSP. El presidente de Sony Computer Europe (SCEE) ha afirmado en una entrevista que el precio de la consola no será muy alto, y que estará "cerca" de GameBoy Advance SP. El precio de los juegos oscilará de los 20-30 Euros que costarán la mayoría a los 60. Las películas en UMD costarán algo menos que en formato DVD, y los discos de música por debajo de los 12 Euros. Otro dato más: no habrá diferencias entre consolas PAL y NTSC.

■ Una de cifras. Dos millones de copias lleva vendidas *Enter The Matrix*. La que se ha salido del mapa es la saga *Gran Turismo*, que lleva vendidas más de 30 millones de copias en todo el mundo desde 1997.

■ Harry Potter volverá a PS2. EA Games ya ha confirmado que está trabajando en la conversión de Harry Potter y El prisionero de Azkaban, la tercera película del joven mago, que no llegará hasta el año que viene. Para éste, esperan tener lista una versión para PS2 de "Harry Potter y La Piedra Filosofal".



SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS



Todas las estrategias, trucos, pistas y extras para:

- Splinter Cell
- Los Sims
- Devil May Cry 2
- Star Wars: Las Guerras Clon
- Tenchu 3: La Ira del Cielo
- Haven: Call of the King
- WRC II Extreme
- Sly Raccoon

Ya a la venta.



¡¡YA ESTÁ AQUÍ POKéMON!!

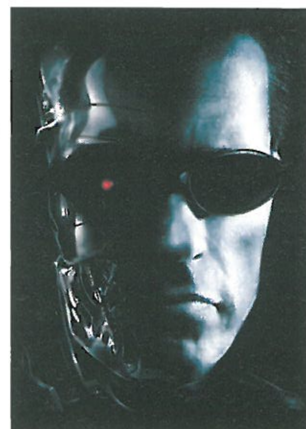
• **Y lo celebran regalando un póster gigante con los 200 nuevos Pokémon.** No te pierdas el primer y único póster que tiene todos los Pokémon de las ediciones *Rubí* y *Zafiro*.

• **Y por supuesto, la review de Pokémon.** La primera review de los dos cartuchos. Con todas las pantallas en castellano, las curiosidades y todas las novedades.

• **Revista Pokémon.** Y por si ya tienes el cartucho, los expertos de Nintendo Acción te ofrecen 50 estrategias para arrasar en tu primer contacto con *Rubí* y *Zafiro*.

Ya a la venta.





HOLLYWOOD EN TU CONSOLA

• **¡Unos juegos de película!** Una nueva generación de juegos basados en el cine se acerca a todas las consolas, y la revista les dedica un reportaje especial. A la cabeza, *El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey*, acompañado por *Terminator 3*, *007 Everything or Nothing* y *Rogue Squadron III*. ¡Coged las palomitas y no os lo perdáis!

• **FIFA 2004.** Hobby Consolas ha viajado hasta Vancouver para ofreceros un completísimo adelanto de la nueva entrega de este genial simulador de fútbol.

• **Llegad al final de Tomb Raider.** La segunda entrega de la guía de *El Ángel de la Oscuridad* os lleva a Lara hasta el final de su nueva aventura.

A la venta el 25 de julio.

Micromanía

EL GRAN LIBRO DE LOS JUEGOS

• **Especial Micromanía.** Las más útiles soluciones y guías de los mejores juegos de actualidad, con más de 500 trucos.

• **14 Soluciones completas.** Con *Enter The Matrix*, *Vice City*, *Los Sims Superstar*, *Vietcong*, *Praetorians*, *Splinter Cell*, *Indiana Jones y la Tumba...* y *Silent Hill 2* entre otros.

• **17 Guías Rápidas.** Con *Enemy Territory*, *D.F. Black Hawk Down*, *Hulk*, *Colin McRae Rally 3*, *BloodRayne* y muchos más. De regalo, el juego completo para PC *Aztecas*, todo por 6,95 €.

A la venta el 17 de Julio.

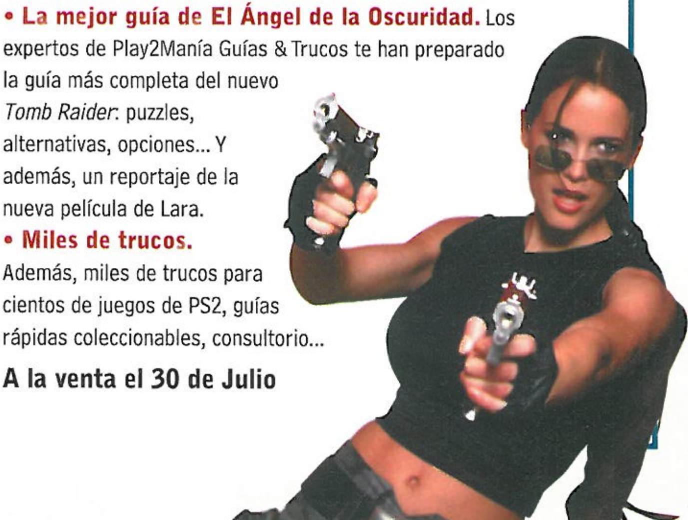
Play2 manía Guías & trucos

NO TE QUEDES SIN LLEGAR AL FINAL DE TOMB RAIDER

• **La mejor guía de El Ángel de la Oscuridad.** Los expertos de Play2Manía Guías & Trucos te han preparado la guía más completa del nuevo *Tomb Raider*: puzzles, alternativas, opciones... Y además, un reportaje de la nueva película de Lara.

• **Miles de trucos.** Además, miles de trucos para cientos de juegos de PS2, guías rápidas coleccionables, consultorio...

A la venta el 30 de Julio



CUANDO AVENTURA SE ESCRIBE CON NOMBRE PROPIO

INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR

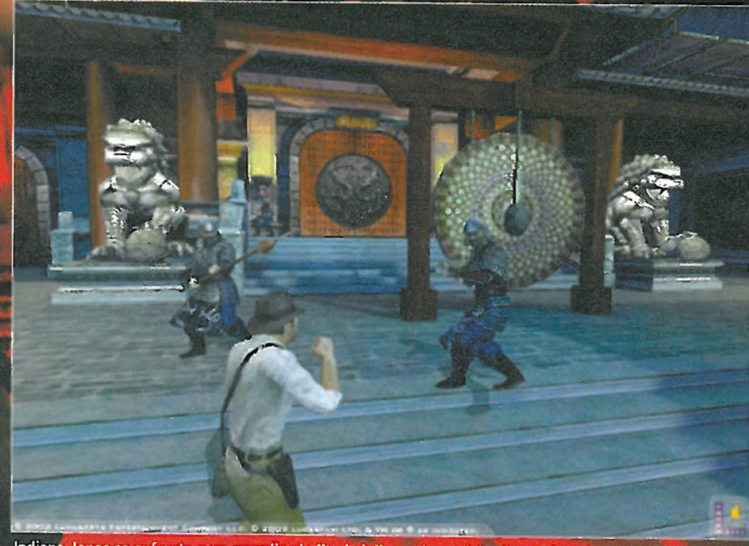
Con tres películas a sus espaldas y una más en ciernes, Indiana Jones se ha consagrado como uno de los mayores aventureros de todos los tiempos y referente directo de cierta heroína virtual... Sin embargo, Indy tiene ahora el reto más complejo de su carrera: demostrar que su primera aventura en PS2 está a la altura de su fama.

■ Compañía **LucasArts** ■ Combates **Acción** ■ Fecha prevista **Septiembre**

Sus señas de identidad son de sobra conocidas: un tipo muy irónico, capaz de meterse en los mayores "fregados" para conseguir una reliquia de incalculable valor y que siempre sale airoso con la ayuda de su inseparable látigo y su ingenio. Así es el inimitable Doctor Jones, uno de los personajes más populares que ha dado la historia del cine y del que, en muy poco tiempo, vamos a poder disfrutar en una aventura en PS2 que promete ser, sencillamente, genial. Tiembla Lara, que vienen curvas... ¿o rectas?

LUCES, CÁMARAS ¡ACCIÓN!

Como ya habréis adivinado por el título, el juego no estará inspirado en ninguna de las películas de la famosa trilogía "Indiana Jones". No obstante, este detalle no ha impedido que LucasArts haya creado una trama y unos personajes a la altura del héroe,



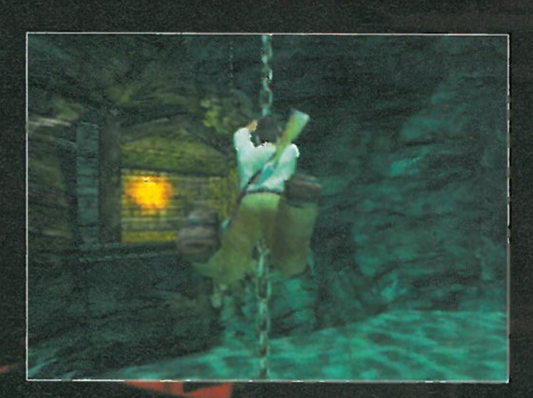
Indiana Jones se enfrenta a un complicado "trabajo", en el que deberá acceder a la tumba del primer Emperador chino, para hacerse con una joya con el poder de someter la voluntad de la gente.



El aventurero más conocido de todos los tiempos dispondrá de un montón de recursos para evitar todos los peligros, como un completo sistema de lucha, con el que podrá hacer frente a los numerosos matones.



También podremos utilizar un montón de acciones típicas de las aventuras, como nadar, bucear, saltar, trepar o deslizarse por pendientes, que serán indispensables para sortear miles de trampas.







y que en conjunto, reflejarán todo lo visto en el cine, es decir, mucha acción, complejos misterios y, sobre todo, diversión a raudales.

Así, todo comenzará como en las películas, con un movidito preámbulo en el que aprenderemos a manejar al versátil Indy en el interior de un templo azteca repleto de trampas. Nuestro objetivo será conseguir una preciada pieza, que pronto atraerá tanto amigos como enemigos. En su interior descansa un fragmento de espejo que, junto con otros en paradero "desconocido", tiene el poder de revelar la ubicación del templo del primer Emperador chino, quien poseía una joya capaz de someter la voluntad de cualquier persona. A partir de aquí os imaginaos el lío: plantarle cara a los nazis (que también irán tras la joya), entrar en peligrosos templos y enfrentarnos a cientos de trampas, soldados o peligrosos animales salvajes, como cocodrilos.

Indiana Jones por fin va a tener un juego a su medida, y a la altura de la saga Tomb Raider.

UN TIPO CON RECURSOS.

Para superar todas estas adversidades, y muchas más que descubriremos a lo largo de la aventura, Indiana Jones cuenta con el respaldo de un montón de acciones y habilidades. Junto con las clásicas y, en cierto modo, vistas hasta la saciedad en las aventuras de la señorita Croft, como saltar, nadar, rodar por el suelo o escalar, se unirán otras nuevas, que traerán nuevas sensaciones al género. La más atractiva será el completo sistema de lucha, con el que podemos realizar todo tipo de golpes, combos y agarres para vencer a los enemigos. »

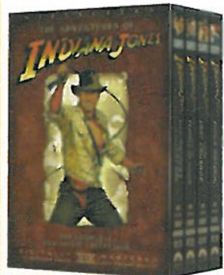
EL ARQUEÓLOGO MÁS FAMOSO DE LA HISTORIA TIENE MÁS DE UN CENTENAR DE PRODUCTOS CON SU NOMBRE

Indiana Jones, un fenómeno que no conoce límites

Pese a que lleva "retirado" de la gran pantalla desde 1989, y su nueva película no estará lista hasta el 2005, Indiana Jones ha seguido estando en boca de todos. De hecho, este personaje ha generado una serie de televisión (El Joven Indiana Jones), multitud de videojuegos, ropa, muñecos, merchandising, bandas sonoras, libros...

EDICIÓN EN DVD

Es la gran noticia para todos los amantes de Indy. Si no hay cambios de última hora, el 4 de noviembre de este año se pondrán a la venta las tres pelis en DVD, en una edición especial que incluirá un cuarto disco con material adicional.



CASI UNA VEINTENA DE VIDEOJUEGOS



Indy ha protagonizado cerca de 20 videojuegos, de géneros tan dispares como las aventuras gráficas o los juegos de acción, y ha pasado por casi todos los sistemas, desde las lejanas consolas Atari 2600 y NES, pasando por las Coin Ops o el primitivo ordenador ZX Spectrum.

MERCHANDISING

Aparte de los típicos cómics, muñecos, jarras y demás, los fans de Indy pueden emularle hasta en la ropa. Eso sí, preparad la cartera, porque el sombrero Fedora cuesta una pasta, y el látigo, y la chupa y...



¡¡¡Revive los mejores momentos de Indy!!!

→ Un juego de "película"

Los fans de las películas de Indiana Jones van a encontrar en *La Tumba del Emperador* muchos guiños y referencias a las correrías de su héroe favorito. Estos son sólo algunos ejemplos, pero el juego promete sorprendernos con muchísimos más...

■El juego ■La película



Todos los templos y grutas estarán repletos de trampas. Cuando lleguemos a la preciada joya, cuidado, porque se activará algún mecanismo...

¿Quién no recuerda la escena del ídolo en "El Arca Perdida"? Esta escena, más o menos, se repetirá en el juego en más de una ocasión.

■El juego ■La película



A lo largo de la aventura, el famoso látigo servirá para desarmar y atrapar enemigos, engancharlo a salientes para sortear abismos... y más cosas.

El verdadero "prota" de los tres filmes ha sido el látigo, inseparable compañero de Indy que, en más de una ocasión, le ha salvado de la muerte.

■El juego ■La película



En el juego tendremos dos botones de ataque, que darán pie a una buena ristra de combos de puñetazos, llaves y más técnicas.

Desde los primeros compases de "El Arca Perdida", Indy ha demostrado que domina el combate cuerpo a cuerpo a la perfección.

■El juego ■La película



En nuestra aventura también nos encontraremos con destartalados puentes y otros muchos escenarios calcados de las tres películas.

Otra escena memorable, en esta ocasión de "El Templo Maldito". En ella Indiana Jones amenazaba con cortar el puente... ¡Qué tiempos!

■El juego ■La película



En el juego encontraremos un montón de armas, desde pistolas de fuego a metralletas, granadas... o incluso sillas y palas. Todo vale para luchar.

Otra constante en la trilogía: las armas de fuego. Indy siempre ha estado rodeado de pistolas y fusiles... aunque no siempre las llevaba él.



La aventura de Indiana Jones nos invitará a visitar lugares tan dispares como la jungla de Ceilán, un gran castillo en Praga o las calles de Hong Kong. Por supuesto, siempre iremos vestidos para la ocasión.

» En este sistema también tendrán su hueco las armas blancas, como palas, botellas o sillas, con las que podremos repartir "estopa" a placer. Y por supuesto, en su extensa aventura Indiana Jones también tendrá tiempo de demostrar su habilidad con las armas de fuego, entre las que encontraremos un gran abanico de pistolas y fusiles, sin olvidar granadas, cócteles molotov... En fin, un título en el que, desde luego, va a brillar con mucha fuerza el fabuloso equilibrio con el que se suceden los combates cuerpo a cuerpo con las situaciones en las que son necesarias las armas.

AVENTURA PURA. Pese a su fuerte componente de acción, que nadie se llame a engaño: *La Tumba del Emperador* es una aventura de pies a cabeza. Y como en cualquier *Tomb Raider*, nos espera un verdadero "infierno" de dificultades. No faltarán los saltos comprometidos, en los que tendremos que agarrarnos en el último segundo a un saliente que apenas se aprecia, salas que se cierran herméticamente para atraparnos en una trampa de gas, suelos que se derrumban a nuestro paso, dardos y pinchos que aparecen del suelo y las paredes sin previo aviso... y mil peligros más, que nos obligarán a estar alerta en todo momento. Menos mal que Indy cuenta con el respaldo de un catálogo de acciones verdaderamente amplio, y que le servirá para salir airoso de cualquier situación. Así, por poner un par de ejemplos, dentro de los templos y tumbas podremos utilizar el famoso látigo para balancearnos entre salientes o deslizarnos por cuerdas y cables, o bien utilizar el ya clásico movi-


En momentos puntuales, la aventura cederá su paso al Shoot 'em Up subjetivo, como es el caso de esta persecución motorizada en las luminosas calles de Hong Kong.


Junto con la lucha y los disparos, el otro gran componente de la aventura serán los saltos, imprescindibles para evitar trampas y peligros, aunque en ello nos juguemos la vida (de Indy).

miento de sigilo (pegar la espalda a la pared) para avanzar sin ser detectados. Como veis, variedad tampoco va a faltar en el desarrollo...

EL ENCANTO DE LAS PELIS.

Afortunadamente, todos estos detalles y elementos van a estar hilados, como no podía ser de otra manera, por una espectacular ambientación gráfica y sonora. En el aspecto visual, LucasArts está poniendo toda la carne en el asador para representar el universo "Indiana Jones" a la perfección: lúgubres templos, parajes áridos, tupidas junglas, restaurantes orientales, gigantescas fortalezas alemanas... En fin, cualquier persona que haya visto las películas será capaz de reconocer en el juego todo aquello que ha visto en el cine (o en el vídeo) ¡¡¡Si es que ni siquiera va a faltar el mapamundi con la famosa línea roja que representa los viajes del inquieto Indiana por el planeta!!!

Acción, plataformas, lucha... Indiana Jones va ofrecer un verdadero espectáculo jugable.

Por su parte, el capítulo sonoro va a ofrecer las mejores composiciones de John Williams utilizadas en las películas, junto con un catálogo de efectos sonoros francamente soberbio, en el que tanto el sonido de las armas como el ambiente de la jungla, por mencionar solo dos aspectos, van a dar la sensación de estar metido en el corazón del juego.

En fin, *La Tumba del Emperador* va a ser, sin ningún tipo de duda, un título muy a tener en cuenta de cara a la vuelta de las vacaciones. Si eres de los que piensan que *Tomb Raider* es el culmen de las aventuras, espera a ver *IJLTDE*. Cambiarás de opinión.

PS2 seguirá siendo la cuna de los mejores títulos del género

→Un otoño repleto de aventuras

■GHOSTHUNTER





■Compañía **Sony** ■Fecha Prevista **Noviembre**

■Qué va a ofrecer: **Una aventura de terror repleta de acción, con una trama en la que los fantasmas y una larga lista de aberraciones jugarán un papel estelar. Y una ambientación de verdadero lujo, avalada por sus creadores, que han trabajado en *Primal* y *Medievil*.**

■Sus Rivales: ***Project Zero 2, The Suffering...***

■PRINCE OF PERSIA



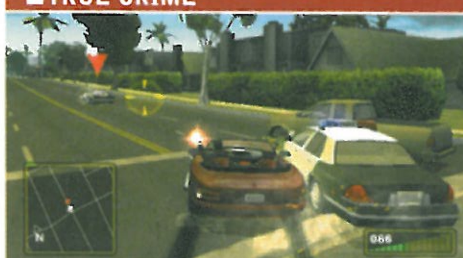


■Compañía **Ubi Soft** ■Fecha Prevista **Octubre**

■Qué va a ofrecer: **Una ambientación de corte árabe para un juego que combinará el estilo de juego de *Tomb Raider* con el efectismo de *Matrix*. Podremos controlar el tiempo, correr por las paredes... y todo con mucha acción y combates cuerpo a cuerpo.**

■Sus Rivales: ***Tomb Raider EADLO, Indiana Jones...***

■TRUE CRIME





■Compañía **Activision** ■Fecha Prevista **Septiembre**

■Qué va a ofrecer: **Ampliará el estilo de juego de las aventuras de mafiosos, y aparte de poder conducir y disparar, podremos pelear cuerpo a cuerpo. Estará más cerca del estilo de *The Getaway* que de la saga *GTA*, tanto en gráficos como en desarrollo.**

■Sus Rivales: ***The Getaway, GTA Vice City...***

JUEGOS QUE CONVERTIRÁN TU PS2 EN UN CAMPO DE BATALLA

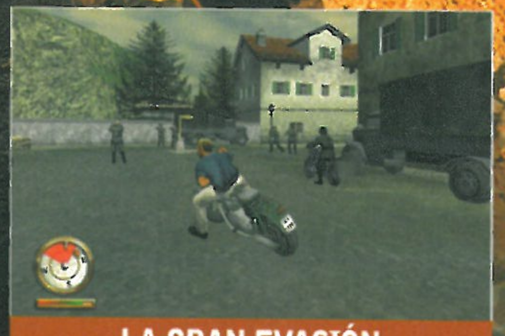
¡¡Esto es la guerra!!

Los conflictos bélicos han sido fuente de inspiración para el cine, la literatura... y los videojuegos, claro. PS2 se prepara ahora para recibir un espectacular listado de títulos en los que "haremos" la guerra... pero sin hacer daño a nadie.

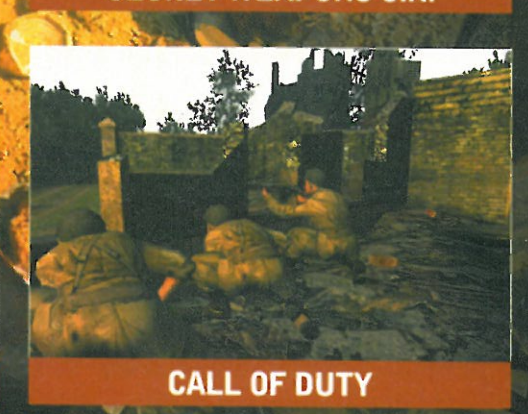


CONFLICT: DESERT STORM II


SECRET WEAPONS O.N.


LA GRAN EVASIÓN


MOH: RISING SUN


CALL OF DUTY

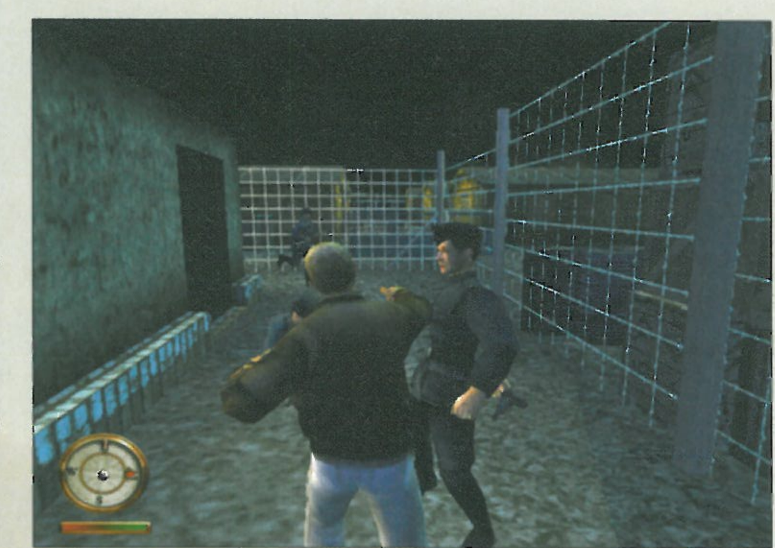
LA FUGA MÁS FAMOSA DE LA HISTORIA DEL CINE SE HACE VIDEOJUEGO

→ La Gran Evasión

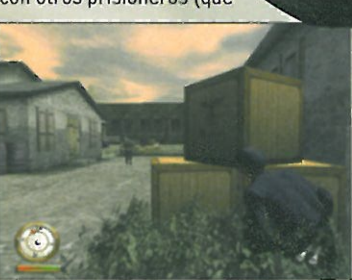
- Compañía **SCI**
- Género **Aventura de Acción**
- Fecha prevista **Septiembre 2003**

Los horrores de la II Guerra Mundial han sido una constante fuente de la inspiración para el cine, y ahora, una de las películas que mejor retrataron este conflicto va saltar a PS2 en forma de aventura de acción. Su nombre es *La Gran Evasión*, y en él nuestro cometido será, al igual que en el film, nada menos que escaparnos del Stalag Luft III, un campo de prisioneros nazi de la máxima seguridad. Para ello, asumiremos el papel de 4 presos de guerra, cada uno con habilidades muy distintas, como forzar cerraduras, pilotar vehículos, hablar alemán, robar con destreza... etc. Con estas "armas", tendremos que apañárnoslas para burlar la vigilancia del ejército alemán... Pero tranquilos, que además de las "necesarias" fases de sigilo, en *La Gran Evasión* vamos a disfrutar de un desarrollo de lo más variado, que tendrá acción de todo tipo, fases de conducción (con motos, camiones...), persecuciones, interacción con otros prisioneros (que nos ayudarán distrayendo a los guardias) y muchas sorpresas más.

Además de incluir a sus principales protagonistas, el juego seguirá en gran medida el argumento de la película, además de albergar otras situaciones, creadas para la ocasión. Además del Stalag Luft, "visitaremos" localizaciones como un inexpugnable castillo, un campo de aviación e incluso un tren en marcha. Y todo ello con un apartado gráfico que funcionará a la perfección. La II Guerra Mundial no sólo se libró en los frentes de batalla, y *LGE* nos lo va a demostrar...



En *La Gran Evasión* disfrutaremos de un desarrollo de lo más variado, con acción, sigilo, conducción...



Manejaremos a 4 protagonistas de la película, incluido el famosísimo Steve McQueen.



Cada personaje tiene sus niveles y sus habilidades: robar bolsillos, disfrazarse, pilotar vehículos...



La Gran Evasión sigue en gran medida el argumento de la película en la que se basa, aunque el juego presentará además una serie de situaciones que no aparecen en el film. Será más alucinante que la peli.

LA SERIE *MEDAL OF HONOR* TENDRÁ UN DIGNO COMPETIDOR EN EL FUTURO

→ Call of Duty

- Compañía **Activision** ■ Género **Shoot´em Up** ■ Fecha prevista **2004**

La II Guerra Mundial quedará perfectamente recreada en este shoot´em Up en primera persona. En *Call of Duty*, vamos a afrontar una intensa campaña que nos dejará un total de 24 misiones repletas de acción y que no se olvidan del rigor histórico. La principal novedad estará en que, dependiendo de la misión en la que nos encontremos, formaremos parte del ejército americano, del inglés y hasta del ruso. Y, cómo no, cada uno tendrá sus propias capacidades.

Además de todo ello, *Call of Duty* promete hacernos sentir como si realmente estuviéramos en el frente, con un montón de gente combatiendo a nuestro alrededor. Y lo puede conseguir, ya que a sus desarrolladores no le falta experiencia en esto. No en vano muchos de ellos trabajaron anteriormente en la serie *Medal of Honor*... Eso sí, habrá que esperar, porque no llegará hasta bien entrado el año que viene.



Call of Duty será un shoot´em Up en primera persona ambientado en la II Guerra Mundial.



La ambientación promete ser una pasada, a la altura de lo exhibido en la saga *Medal of Honor*.

EL MEJOR "SHOOTER" BASADO EN LA II GUERRA MUNDIAL NOS LLEVA AL PACÍFICO

→Medal of Honor: Rising Sun

■ Compañía **EA Games** ■ Género **Shoot´em Up** ■ Fecha prevista **Otoño 2003**

Tras alucinarnos con 2 entregas en PSOne y otra más en PS2, la saga *Medal of Honor* se prepara para volver a impresionarnos con *Rising Sun*. Esta serie de Shoot´em Ups subjetivos, ambientados en la II Guerra Mundial, se trasladará esta vez al frente del Pacífico. Allí nos meteremos en la piel de Joe Griffin, un soldado del ejército americano con el que "viviremos" toda la crudeza de esta guerra en aquella parte del mundo, donde el enemigo es el ejército japonés. El juego arrancará con el bombardeo de Pearl Harbor y nos llevará por distintos lugares de la zona, como Guadalcanal, las selvas filipinas e incluso el puente sobre el río Kwai. Como veis, el rigor histórico volverá a ser fundamental, tanto en las misiones como en el armamento.

El modo para un jugador incluirá 10 extensas fases con una ambientación sin igual que, además, podremos disfrutar con otro amigo de forma cooperativa a pantalla partida. Pero aquí no se acaban las sorpresas, ya que según los chicos de EA en las misiones vamos a tener libertad para tomar algunas "decisiones morales", que afectarán al desarrollo de la fase. Y por si alguno le quedan más ganas de guerra, ya está confirmado que el próximo año disfrutaremos de un nuevo *MOH*, ambientado en esta misma zona y en el que controlaremos a Donny Griffin, el hermano del protagonista. Qué ganas tenemos de que lleguen, ¿verdad?



En *MOH: Rising Sun* afrontaremos 10 extensas misiones en el frente del Pacífico. Habrá que sobrevivir al bombardeo de Pearl Harbor, asaltar Guadalcanal o entrar en un campo de prisioneros en Filipinas.



MOH: Rising Sun combinará, como siempre, acción en primera persona con gran rigor histórico.



Nuestro enemigo en esta ocasión será el ejército japonés, que por cierto tendrá una IA superior.

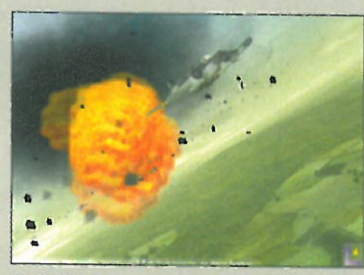
EL DESTINO DE LA II GUERRA MUNDIAL TAMBIÉN SE LIBRÓ EN LOS CIELOS

→Secret Weapons Over Normandy

■ Compañía **LucasArts** ■ Género **Simulador de combate** ■ Fecha prevista **Nov. 2003**

La II Guerra Mundial se puede "sufrir" desde distintos puntos de vista, y con *Secret Weapons Over Normandy* vamos a conocer el más "elevado" de todos ellos: el combate aéreo. En él vamos a pilotar un total de 20 aviones de la época, recreados al milímetro. Con ellos "volaremos" a las más famosas batallas, desde Midway hasta el Día D, y pelearemos en todos los frentes: Europa, África, el Pacífico...

Como podéis ver, *SWON* tiene pretensiones muy realistas, pero tranquilos, que aunque se trate de un simulador tendrá un control accesible para todos. Y si tenéis algún problema, podréis pedir ayuda a un amigo, ya que la versión de PS2 incluirá además un modo cooperativo, en el que suponemos que uno controlará el avión y el otro disparará. Esperamos mucho de *SWON*, ya que sus creadores tienen experiencia: son los "padres" de *Secret Weapons of the Luftwaffe*, *X-Wing* y *TIE Fighter*, otros simuladores de combate que tuvieron gran éxito en PC hace ya unos añitos...



En *SWON* pilotaremos y dispararemos con aviones de la II Guerra Mundial en batallas históricas.



Entre los 20 aviones disponibles (todos ellos reales), tendremos el temible bombardero B-17 o el P-51 Mustang, uno de los modelos más rápidos de su época. Todos estarán perfectamente recreados.

ACCIÓN TÁCTICA EN PLENO CORAZÓN DEL GOLFO PÉRSICO

→ Conflict: Desert Storm II

■ Compañía **SCI** ■ Género **Acción táctica** ■ Fecha prevista **Otoño 2003**

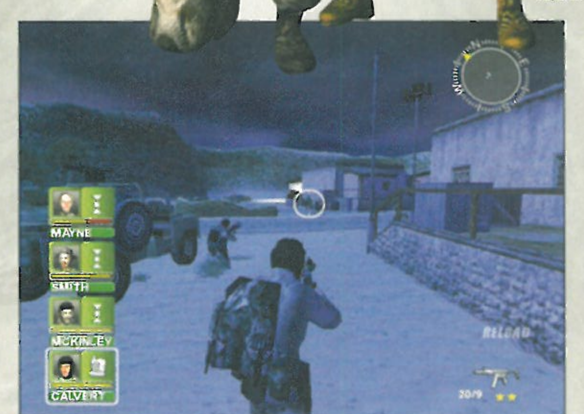
Los juegos de guerra en los que manejamos a un comando de soldados gozan de muy buena salud. Buena prueba de ello es *Conflict: Desert Storm II*, título en el que manejaremos un grupo compuesto por 4 hombres, con habilidades y armas muy distintas. Habrá un líder, un experto en demoliciones, un francotirador y otro encargado del armamento pesado. Podremos alternar el control de cada soldado en cualquier momento y dar sencillas órdenes al resto. Como veis, el componente estratégico estará muy presente, ya que para superar las misiones habrá que combinar las distintas capacidades de cada hombre. Además podremos pilotar vehículos, como tanques y jeeps, y manejar sus armas.

Combatiremos en un conflicto ficticio, que se desarrolla en Irak unos años después de la Guerra del Golfo de 1991. En total tendremos 10 extensas misiones, que incluirán situaciones tan emocionantes como liberar aliados de un campo de prisioneros o sobrevivir a una devastadora batalla con tanques. ¿Cuándo llegará? Pues en el próximo otoño.



Conflict: Desert Storm II ofrecerá acción bélica ambientada en el desierto, y más concretamente en Irak. Aunque este país esté tristemente de "actualidad", el conflicto que aparece en el juego es ficticio.


Controlaremos un comando de élite formado por 4 soldados. Cada uno tendrá sus capacidades: manejar armamento pesado, francotirador, experto en demoliciones...



En cualquier momento podemos alternar el control de nuestros 4 soldados. Además, podremos dar al resto del equipo sencillas órdenes, como disparar.



El apartado gráfico promete superar en todo al de la primera parte. No en vano éste fue uno de los aspectos más cuestionables de aquél juego...

→ Y además...

Aparte de todos los juegos antes mencionados, a "medio plazo" vamos a recibir más juegos con la acción bélica como bandera. Estos son los títulos más destacados:

→ RAINBOW SIX 3

■ Compañía: **Ubi Soft**
■ Género: **Acción táctica**
■ Fecha: **Marzo 2004**

Rainbow Six, la serie de juegos de acción táctica avalada por el escritor Tom Clancy, volverá a PS2 con un apartado gráfico realmente impresionante. Volveremos a ponernos al mando de un comando antiterrorista de élite, y desde una perspectiva en primera persona, tendremos que dirigir al equipo, además de, cómo no, darle al gatillo "de lo lindo". Esperemos que además incluya opciones Online...

→ SNIPER ELITE BERLIN 1945

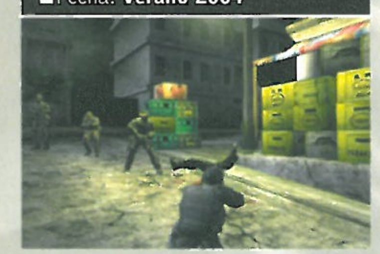
■ Compañía: **Wanadoo**
■ Género: **Shoot'em Up**
■ Fecha: **Noviembre 2003**



Sniper Elite Berlin 1945 será un shoot'em Up de lo más particular, ya que pondrá especial énfasis en la "profesión" de francotirador. Estará ambientado en la II Guerra Mundial, y promete diversos tipos de fusiles de larga distancia y mira telescópica. Ya nos vemos "imitando" al actor Jude Law en la película "Enemigo a las Puertas", aunque habrá que esperar unos meses todavía.

→ SOCOM II

■ Compañía: **Sony**
■ Género: **Acción táctica**
■ Fecha: **Verano 2004**



Los chicos de Sony ya están trabajando a marchas forzadas en la secuela de su gran éxito Online. *SOCOM II* presentará modos Offline y Online. Los primeros nos ofrecerán 12 nuevas misiones, en las que tendremos que dirigir a un comando de Seals por Rusia y Argelia en su lucha contra el terrorismo. El modo Online ofrecerá un total de 23 niveles, más modos de juego y muchas novedades.

polifónicos

BUSCATONOS — PON EL TONO QUE SIEMPRE HAS QUERIDO EN TU MÓVIL — SI NO VES LO QUE BUSCAS ENVÍA TP28 + UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA LA BÚSQUEDA > AL 7494

Envía TP28 + un espacio y el código del tono > 7494 — O llama al 906 15 01 14

Ej: TP28 83844.

top 100 polifónicos/éxitos

83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
83394	TODA LA NOCHE EN LA CALLE	AMARAL
82470	EL AIRE QUE ME DAS	BUSTAMENTE
80174	THE X FILES	THEME
83297	SOBE SON	MIAMI SOUND MACHINE
83604	LOCA	MALENA GRACIA
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
80143	PINK PANTHER	THEME
83580	WEEKEND	SCOOTER
80065	FRIENDS	FRIENDS
81686	SAMBAME	UPA DANCE
80554	ONE MORE TIME	DAFT PUNK
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	POLICE
83602	HUSAN	BHANGRA KNIGHTS
80274	ONE DAY IN YOUR LIFE	ANASTASIA
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
80012	SKBER BOI	AVRIL LAVIGNE
83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
80014	JAMES BOND THEME	JAMES BOND
83290	SIN MIEDO A NADA	ÁLEX UBAGO
82341	CUANDO TÚ VAS	CHENOA
82605	ES UNA LATA EL TRABAJAR	LUIS AGUILÉ
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
80029	JENNY FROM THE BLOCK	JENNIFER LOPEZ
83603	I BEGIN TO WONDER	DANNII MINOGUE
80025	LOS SIMPSONS	SIMPSONS
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MC'S
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
80045	WITHOUT ME...	EMINEM
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES Y OT II
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
83578	HASIENDO EL AMOR	DINIO
80017	MISSION IMPOSSIBLE	CINE
81685	(TU M'AS PROMIS...) TU ES FOUTU	IN-GRID
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
80024	THE MATRIX	FILM
83590	WORLD IN MY EYES	DEPECHE MODE
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
83588	BEHIND THE WHEEL	DEPECHE MODE
83583	DIRTY STICKY FLOOR	DAVE GAHAM
80025	THE SIMPSONS	THEME
81685	TU ES FOUTU	IN-GRID
83589	YOU MAKE ME FEEL ...	JIMMY SOMERVILLE
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
80919	HOGAN´S HEROS	TELEVISIÓN
80089	YMCA	VILLAGE PEOPLE
80135	AIN´T IT FUNNY	JENIFER LOPEZ
80093	EQUADOR	SASH
81424	SHOT IN THE DARK	OZZY OSBORNE
82440	DIME	BETH
83579	EVERYTHING COUNTS	DEPECHE MODE
80096	PULP FICTION	FILM
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
80001	IN DA CLUB	50 CENT
82000	A BAILAR	CANTORES DE HÍSPALIS
81663	CANT GET YOU OUTTA MY HEAD	KYLIE MINOGUE
82454	DÓNDE JUGARÁN LOS NIÑOS	MANÁ
80611	GIRLS JUST WANNA HAVE FUN	CINDI LAUPER
83582	BONITO	JARABE DE PALO
81547	CANT STOP LOVING	PHIL COLLINS
80478	CRAZY	AEROSMITH
80406	TAKE ON ME	A-HA
80043	THE TERMINATOR	FILM
82118	ASEREJÉ	LAS KETCHUP
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
82436	DÍGALE	DAVID BISBAL
80355	FUNKY TOWN	LIPPS INC
80217	I CAN´T GET NO SATISFACTION	ROLLING STONES
80336	MACGYVER	THEME
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANA
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	OREJA DE VAN GOGH
83210	ROSITA	ORQUESTA MONDRAGÓN
83619	SEMOS DIFERENTES - TORRENTE	J. SABINA
83457	UN PAR DE CANCIONES	EROS RAMAZZOTTI
83605	VIVA LA NOCHE	AINOHA
83594	WHOLE LOTTA SHAKING GOING ON	JERRY LEE LEWIS
82133	AVE MARÍA	DAVID BISBAL
83607	BESA MI PIEL	NATALIA
83627	BONGO BONG	MANU CHAO
80202	BREAK YOUR NECK	BUSTA RHYMES
80679	BREATHLESS	THE CORRS
81342	CANT GET ENOUGH	BARRY WHITE
82248	CANTABRIA	DAVID BUSTAMANTE
82388	DE QUE ME SIRVE LLORAR	OBK
83645	EL SUPERAGENTE 86	TELEVISIÓN
83608	ESTE AMOR ES TUYO	GISELA
82792	MELODIAS DE ARRABAL	CARLOS GARDEL
80845	RAZZLE DAZZLE	CHICAGO
83620	SANTA LUCIA	MANUEL CARRASCO
83595	SOMETHING TO DO	DEPECHE MODE
83330	SOY YO	MARTA SÁNCHEZ
80003	SUPERMAN	EMINEM
81564	THE GAME OF LOVE	MICHELLE BRANCH
80051	TOP GUN	FILM
80321	UNFORGIVEN	METALLICA
80106	WHENEVER WHEREVER	SHAKIRA
80091	20TH CENTURY FOX	FILM
80040	7 DAYS	CRAIG DAVID
82020	A POR TI	TAMARA SEISDEDOS
82021	A PURO DOLOR	ANGELA CARRASCO
82031	ABANIBI	EL CHAVAL DE LA PECA
82045	AFRICA	LA UNIÓN
80027	AINT NOTHING BUT A G THING	DR DRE
80556	ALL THAT JAZZ	CHICAGO
82073	AMANTE AVENTURERO	JUAN RAMÓN
82085	AMIGO AMOR	EL PUMA /R. JURADO
82094	AMOR IMPOSIBLE	CAMELA
80195	ANGEL	THEME
80430	ARE YOU GONNA GO MY WAY	LENNY KRAVITZ
80376	AROUND THE WORLD	DAFT PUNK
80023	AUSTIN POWERS	THEME
82159	BAILA MORENA	ZUCCHERO
82152	BAILA, BAILA	LOS DEL RÍO
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
80183	BASKET CASE	GREEN DAY
80013	BEAUTIFUL	CHRISTINA AGUILERA
80510	BELIEVE	CHER
80108	BENNY HILL	THEME
80434	BONANZA	THEME
80263	BOOGIE WONDERLAND	EARTH WIND AND FIRE
82205	BRISA DE ESPERANZA	NURIA FERGÓ
80131	BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	THEME
82233	CAMINAN LOS PASTORES	VILLANCICO
81128	CAN´T STOP THIS THING ...	BRYAN ADAMS
80295	CHEERS	THEME
81664	CHILDREN	ROBERT MILES
82364	CHIQUILLA	SEGURIDAD SOCIAL
82327	CORAZÓN PARTÍO	ALEJANDRO SANZ
80535	COSMIC GIRL	JAMIROQUAI
82380	DAME VENENO	LOS CHUNGUITOS
82399	DEJA QUE MUEVA MUEVA	SONIA Y SELENA
80007	DILEMMA	NELLY
80146	DON´T STOP TILL YOU ...	MICHAEL JACKSON
82452	DÓNDE ESTÁN LOS LADRONES	SHAKIRA
82462	2 HOMBRES Y 1 DESTINO	DAVID BUSTAMANTE
82576	EN EL ÚLTIMO MINUTO	JUANITA REINA
80137	ENTER SANDMAN	METALLICA
82637	EUROPE´S LIVING A CELEBRATION	ROSA
81100	FEELIN IT	JAY Z
80270	FOREST GUMP	FILM
80933	FREAK ON A LEASH	KORN
80423	FUEL	METALLICA
81405	GET READY FOR THIS	2 UNLIMTED
80028	GONNA BE ALRIGHT	JENNIFER LOPEZ & NAS
83592	GREAT BALLS OF FIRE	JERRY LEE LEWIS
80227	HAIL	2PAC
80687	HALLOWEEN	FILM
81253	HOLDING BACK THE YEARS	SIMPLY RED
80627	HOUSE OF THE RISING SUN	THE ANIMALS
80420	I BELIEVE IN MIRACLES	HOT CHOCOLATE
81003	I´LL BE THERE	MICHAEL JACKSON
80026	ICE ICE BABY	VANILLA ICE
80829	IRONIC	ALANIS MORISETTE
82718	JUEGOS DE AMOR	CABARET POP
80772	KISS	PRINCE
83623	LA DIOSA DEL CARNAVAL	RICKY MARTIN
83648	LA FAMILIA MUNSTER	TELEVISIÓN
83628	LET ME STAY	PREZIOSO
81156	LIKE A ROLLING STONE	BOB DYLAN
80083	LOONEY TUNES	THEME
80774	LOSER	BECK
82740	MALDITO DUENDE	HÉROES DEL SILENCIO
82742	MALLORCA	HIMNO OFICIAL
80638	MARIA MARIA	SANTANA
82774	ME FALLASTE	TROPICOMBO
80265	MONTY PYTHON	THEME
82854	MORENITA	UPA DANCE
82863	MUEVE TU CINTURA	FRAN BRAVO
80671	MUSIC	MADONNA
80127	MUSIC SOUNDS BETTER WITH YOU	STARDUST
82885	NEW YORK, NEW YORK,	FRANK SINATRA
82927	NO TE RINDAS	ALEX UBAGO
82934	NOCHES DE BODA	JOAQUÍN SABINA
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEÁ
82936	NOELIA	NINO BRAVO
82941	NUEVAS CORRALERAS	LA HOYANCA
82943	NUNCA DEBÍ ENAMORARME	CAMELA
83008	PEPITA GREUS	POPULAR
83646	PINKY Y CEREBRO	TELEVISIÓN
83171	QUIERO ABRAZARTE TANTO	VICTOR MANUEL
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
83228	SAMBA ADAGIO (TAMBORES)	SAFRI DUO
80136	SCAR TISSUE	RED HOT CHILLI PEPPERS
83292	SIN TI NO SOY NADA	AMARAL
80088	SPIDERMAN	THEME
80009	SQUARE DANCE	EMINEM
83344	SUSANITA	EMILIO ARAGÓN
83351	TATUAJE	CONCHA PIQUER
83370	TE QUIERO MÁS	FÓRMULA ABIERTA
81039	TEQUILA SUNRISE	EAGLES
81066	THE ANIMAL SONG	SAVAGE GARDEN
83591	U MAKE ME WANNA	BLUE
83601	UN EMOZIONE PER SEMPRE	EROS RAMAZZOTTI
80885	UNDER THE INFLUENCE	EMINEM
80663	UPS JUMPS THE BOOGIE	TIMBERLAND & MAGOO
80367	WANGSTA	50 CENT
80278	X-MEN	THEME
83559	YEMANYA	ISABEL PANTOJA
80087	9:00 AM	ATB
80066	AIR FORCE ONES	NELLY & LUNATICS
83617	ALL ABOUT LOVIN YOU	BON JOVI
80059	ALL MY LIFE	KC AND JOJO
83581	AMERICAN LIFE	MADONNA
80092	ANOTHER NIGHT	REAL MCCOY
80099	BEAT IT	MICHAEL JACKSON
80094	BECAUSE I GOT HIGH	AFROMAN
80067	BELISSIMA	DJ QUICKSILVER
80046	BETTER OFF ALONE	ALICE DJ
80075	BEVERLEY HILLS COP	FILM
80031	BIG PIMPING	JAZ Z
80047	BIG POPPA	NOTORIOUS BIG
80078	BILLY JEAN	MICHAEL JACKSON
83640	BURGUER DANCE	DJ OTZI
83641	CALAVERA	SEGURIDAD SOCIAL
80033	CALIFORNIA LOVE	2PAC
83626	CARTOON HEROES	AQUA
80030	CHANGES	2PAC
80020	CLEANING OUT MY CLOSET	EMINEM
83639	CRAZY BEAT	BLUR
80058	CROSS ROADS	BONE THUGS AND HARMONY
80004	CRY ME A RIVER	JUSTIN TIMBERLAKE
83631	EVENTUALLY	PINK
80039	EYE OF THE TIGER	SURVIVOR
83638	EYES OF THE TRUTH II	ENIGMA
83633	FAKE	SIMPLY RED
83630	FALLEN - PRETTY WOMAN	LAUREN WOOD
80008	FAMILY PORTRAIT	PINK
83643	FEEL GOOD TIME	PINK
80098	FIESTA	R KELLY AND JAY Z
83593	FIGHTER	CHRISTINA AGUILERA
80097	FORGOT ABOUT DRE	DR DRE
80035	GANSTAS PARADISE	COOLIO
83637	GAY BAR	ELECTRIC SIX
80063	GHOSTBUSTERS	FILM
80036	GIMMIE THE LIGHT	SEAN PAUL
80050	GIRLTALK	TLC
80052	GOTTA GET THROUGH THIS	DANIEL BEDINGFIELD
80080	GREASE	FILM
83615	GUARDIAN ANGEL	NOVASPACE
80071	HARD KNOCK LIFE	JAY Z
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
80069	HEY MA	CAM´RON
80042	I CAN	NAS
83624	I DROVE ALL NIGHT	CELINE DION
80068	I GOT FIVE ON IT	LUNIZ
80034	I NEED A GIRL	P DIDDY
83625	I WANNA BE YOUR TOY	2 EIVISSA
80081	I´LL BE MISSING YOU	P DIDDY
83612	IM GLAD	JENNIFER LOPEZ
80062	IN THE END	LINKIN PARK
83644	INFELICES PARA SIEMPRE	TELEVISIÓN



80079	ITCHY AND SCRATCHY	TELEVISIÓN
80048	EL COCHE FANTASTICO	THEME
80060	KUNG FU FIGHTING	CARL DOUGLAS
83596	LA MACETA	LA CABRA MECANICA
80019	LIKE I LOVE YOU	JUSTIN TIMBERLAKE
80022	ME & MY GIRLFRIEND	JAY Z
80037	MOVE BITCH	LUDACRIS
83597	MOVE YOUR FEET	JUNIOR SENIOR
80055	NEW YORK STATE OF MIND	NAS
80057	NEXT EPISODE	DR DRE
80073	NO GOOD FOR ME	THE PROGIDY
83621	OJOS NEGROS	PATRICIA MANTEROLA
83632	ONE HEART	CELINE DION
83616	PARADISE	NOVASPACE
80064	PEACHES CREME	112
83635	QUE VUELVA YA GEORGIE DAN	CAPITAN CANALLA
80077	REGULATE	WARREN G
83647	REMINGTON STEEL	TELEVISIÓN
80061	RHYTHM IS A DANCER	SNAP
80032	RIDE WIV ME	NELLY
80049	RIGHT FOR ME	JUSTIN TIMBERLAKE
80044	ROCKY	FILM
83634	RUDIE	UB40
80086	SCOOBY DOO	THEME
80090	SLIM SHADY	EMINEM
83586	SOMEWHERE I BELONG	LINKING PARK
80021	SOUNDS OF THE UNDERGROUND	GIRLS ALOUD
80095	SOUTH PARK	THEME
80010	SPIRIT IN THE SKY	GA. GATES AND THE KUMARS
80011	STAN	REMIX
83600	STARDUST	MARTIN GORE
80076	STILL DRE	DR DRE
83636	SUNLIGHT	DJ SAMMY
80074	EL EQUIPO A	TELEVISIÓN
80016	THE KETCHUP SONG	LAS KETCHUP
83611	THE NIGHT	SCOOTER
80005	THUG MANSION	2PAC
83614	TIME AFTER TIME	NOVASPACE
80084	TIME TO FIGHT	MORTAL KOMBAT
83613	TO FRANCE	NOVASPACE
80038	U GOT IT BAD (REMIX)	USHER
80054	UNDERWORLD	BORN SLIPPY
83631	EVENTUALLY	PINK
83632	ONE HEART	CELINE DION
83633	FAKE	SIMPLY RED
83634	RUDIE	UB40
83635	QUE VUELVA YA GEORGIE DAN	CAPITAN CANALLA
83636	SUNLIGHT	DJ SAMMY
83637	GAY BAR	ELECTRIC SIX
83638	EYES OF THE TRUTH (MATRIX II)	ENIGMA
83639	CRAZY BEAT	BLUR
83640	BURGUER DANCE	DJ OTZI

SI QUIERES TODAVÍA MÁS VISITA NUESTRA PÁGINA WEB
TODO PARA TU MÓVIL. WWW.MOVILGALAXY.COM

CITAS

¿QUIERES CONOCER GENTE NUEVA? NOSOTROS TE AYUDAREMOS. MUCHAS PERSONAS CONFÍAN EN NOSOTROS A DIARIO. TODOS ELLOS TE ESTÁN ESPERANDO...



ANUNCIADO EN TV

¿cansado/a de que se fijen sólo en el físico? ¡¡¡AQUÍ ENAMORARÁS POR LO QUE ERES!!!

LLAMA AL 906 51 03 31

o envía QDAMOS16 al 7494

HAY MUCHA MÁS GENTE EN NUESTRA BASE DE DATOS. PREGUNTA EN EL TLFNO. ¡¡¡ESTÁN ESPERÁNDOTE...!!!

TOP 25

MIRANDA. 19 AÑOS. BUSCA CHICOS QUE FUNCIONEN BIEN EN LA CAMA. NO IMPORTA EDAD.
CHICA VASCA BUSCA CHICOS MORENOS, CACHAS Y SIMPÁTICOS PARA POSIBLE RELACIÓN DE PAREJA.
ALBA, CHICA JOVEN, GUAPA Y SIN TAPUJOS, ESTÁ DISPUESTA A DARLO TODO A CHICOS CON LAS IDEAS CLARAS.
ANA BUSCA CHICOS A LOS QUE LES VAYA LA MARCHA TANTO COMO A ELLA.
CHICO JOVEN BUSCA A OTROS CHICOS PARA SEXO A TOPE. NO IMPORTA EDAD.
MÓNICA. 25 AÑOS. MÁLAGA. AGRADABLE Y SINCERA. BUSCA CHICAS DE 20 A 35 AÑOS PARA BONITA AMISTAD.
BLAS, UN CHICO SIMPÁTICO QUE BUSCA CHICAS DE 27 A 28 AÑOS. HA DEJADO TELÉFONO.
MARÍA, CHICA JOVEN Y SEXY DE SEVILLA, QUIERE CONOCER CHICOS DIVERTIDOS A LOS QUE LES GUSTE LA SALSA.
PEDRO. 23 AÑOS. MENORCA. MORENO, ALTO Y SIMPÁTICO. BUSCA RELACIONES ESPORÁDICAS CON CHICAS.
CHICA DE 18 AÑOS DE SEVILLA BUSCA AMISTAD CON CHICOS DE SEVILLA Y PROVINCIA PARA SALIR DE MARCHA.
MARCOS. 34 AÑOS. BUSCA CHICAS DE 30 A 35 AÑOS PARA AMISTAD Y LO QUE SURJA.
PATRICIA, DE SARRIÁ, LE GUSTA EL FUTBOL. BUSCA CHICOS SIMPÁTICOS.
MARINA. 22 AÑOS. DE ALMERÍA. RUBIA, ALTA, DELGADA, PELO LARGO... ¿TE ATREVES?
ISABEL, UNA RUBIA DE OJOS VERDES, BUSCA CHICOS CARIÑOSOS Y SINCEROS DE VALENCIA Y ALREDEDORES.
MONTSE. GERONA. BUSCA AMISTAD CON CHICOS MAYORES DE 30 AÑOS QUE USEN UNIFORME.
LAURA. 35 AÑOS. SEPARADA. BUSCA AMISTAD CON CHICOS SINCEROS... Y LO QUE PUEDA SURGIR.
JOSE. 36 AÑOS. VALENCIA. BUSCA AMISTAD O ALGO MÁS CON CHICAS SINCERAS.
JOSE. 22 AÑOS. BUSCA RELACIONES ESPORÁDICAS CON CHICAS A LAS QUE LES APASIONE EL SEXO.
VALENCIANO, JOVEN Y ATRACTIVO. BUSCA CHICAS DE 28 A 35 AÑOS PARA AMISTAD Y POSIBLE RELACIÓN.
CHICA LIBERADA DE 24 AÑOS QUIERE CONOCER CHICOS PARA PASAR BUENOS RATOS DE SEXO DESENFRENADO.
DAVID. 25 AÑOS. BUSCA CHICAS CACHONDAS. NO IMPORTA EDAD.
JENNIFER BUSCA RELACIONES ESPORÁDICAS CON CHICOS. PREFERIBLE DE PALENCIA.
CRISTINA BUSCA CHICOS SIMPÁTICOS, SENSIBLES Y CACHONDOS.



Estos son sólo algunos ejemplos de nuestras divertidas bromas... hay muchas más bromas en nuestra centralita. ¡¡¡Escúchalas en el tlfno. y elige la que más te guste....

¡¡¡GRITOS DE FÚTBOL!!!
¡¡¡BROMAS ERÓTICAS!!!

Llama y elige el código de tu broma y nosotros nos ocuparemos de todo

¿TE GUSTA GASTAR BROMAS....?

906 51 03 25

TOP

BOMBON	UN TRAVESTI LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PROPONERLE JUEGOS ERÓTICOS
EMBARAZA	UNA EMBARAZADA LLAMARÁ A TU AMIGO PARA ANUNCIARLE QUE ES EL PADRE
ORGASMO	TU AMIGO ESCUCHARÁ UN ORGASMO MUY EXPLOSIVO
CHULO	UN CHULO LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PEDIRLE EL PAGO POR SU CHICA.
VIDEO	UN VÍDEO-CLUB LLAMARÁ A TU AMIGO PIDIÉNDOLE UNAS PELÍCULAS...
CONTACTO	UNA CHICA LLAMARÁ A TU AMIGO PQ LO HAVISTO EN LOS CONTACTOS.
ANUNCIO	UNA AGENCIA MATRIMONIAL LE ANUNCIARÁ QUE TIENEN A SU CHICA IDEAL.
CUMPLE	UNA PEÑA DE GENTE LE CANTARÁ A TU AMIGO EL CUMPLEAÑOS FELIZ.
JURADO	AVISARÁN A TU AMIGO PARA FORMAR PARTE DE UN JURADO POPULAR.
BANCO	UN BANCO RECLAMARÁ A TU AMIGO UNAS DEUDAS PENDIENTES.
SANTO	UNA PEÑA DE GENTE FELICITARÁN A TU AMIGO POR SU SANTO.
BARCA	TU AMIGO RECIBIRÁ LOS EFUSIVOS GRITOS DE HINCHAS DEL BARÇA.
DEPOR	HINCHAS DEL DEPOR LA CORUÑA GRITARÁN A TU AMIGO
REALMA	TU AMIGO RECIBIRÁ LOS EFUSIVOS GRITOS DE HINCHAS DEL REAL MADRID.
COCHE	TU AMIGO RECIBIRÁ UNA TERRIBLE NOTICIA: SU COCHE ACABA DE EXPLOTAR.
PARO	LO LLAMARÁN PARA DECIRLE QUE LO VAN A DESPEDIR.
HACIENDA	HACIENDA LE PEDIRÁ EXPLICACIONES X SU ÚLTIMA DECLARACIÓN DE RENTA.
MULTAS	UN POLICÍA LE RECLAMARÁ EL PAGO DE MULTAS ATRASADAS.
PLANTON	UNA CHICA MUY CABREADA A LA QUE LE HA DADO PLANTÓN LO LLAMARÁ.
VOMITO	TU AMIGO ESCUCHARÁ UN VÓMITO REALMENTE ASQUEROSO.
ERUCTO	TU AMIGO ESCUCHARÁ UN ERUCTO DE LO MÁS BESTIAL.
RISA	TU AMIGO ESCUCHARÁ UNA ESCALOFRIANTE RISA DE PELÍCULA DE TERROR.
PELEA	SERÁ TESTIGO DE UNA BRUTAL DISCUSIÓN DE PAREJA... PROVOCADA POR ÉL.

ADEMÁS TENEMOS LOS GRITOS DE LOS HINCHAS DE TODOS LOS EQUIPOS DE PRIMERA DIVISIÓN

Compañía **Eidos** | Género **Aventura de acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)** | Edad **+13**

Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad

Las "viejas aventureras" nunca mueren



La señorita Lara Croft llega a PS2 mostrando todo su potencial y carisma. Eso sí, ahora la vamos a ver explorando unos entornos muy distintos, como esta discoteca. Pero tranquilos, que no faltarán las "tumbas"...



Se ha hecho de rogar, pero ya está aquí. Lara Croft se estrena en PS2 con una aventura muy a su medida: variada, divertida y... algo difícil. ¿Os vais a perder este esperado regreso?

Por fin. Tras más de dos años de "ausencia" desde su última aparición en PSOne y después de no pocos retrasos, ya hemos podido paladear con calma la última aventura de Lara Croft, la aventurera más famosa del mundo de los videojuegos. Y la espera ha merecido la pena. ¿Que por qué? Pues sencillamente, porque Lara ha "madurado". En *El Ángel de la Oscuridad* encontramos todo lo bueno de los anteriores *Tomb Raider* (exploración, plataformas, acción, puzzles...) y, además, nuevos y atractivos conceptos (un desarrollo más abierto, nuevos movimientos, un absorbente argumento...). Todo ello nos deja un aventura mucho más sólida, más compleja y, sobre todo, más emocionante. Así pues, preparaos para acompañar a Lara en su aventura más excitante.

TODO COMIENZA CUANDO LARA acude a una llamada de su antiguo mentor, Von Croy, quien está en París

Algunas cosas nunca cambiarán

Mucho se ha hablado de los cambios y novedades en el nuevo *TR*, pero tranquilos, que la esencia no se ha perdido. Así, Lara explora, resuelve puzzles, nada, dispara y "se enfrenta" a las plataformas más complicadas. Menos mal, ¿verdad?



En *El Ángel de la Oscuridad* volveremos a "sufrir" para descubrir el camino a seguir en intrincados escenarios.



Por supuesto nuestra heroína tiene sus habilidades "de siempre": trepar, bucear, agarrarse a los salientes...



Como en los otros *TR*, podremos interactuar con algunos elementos de los escenarios para poder avanzar, como bloques, palancas, manivelas...



El Ángel de la Oscuridad esconde momentos tan emocionantes como éste, en el que tendremos que evitar que la explosión nos alcance. Corred o...





siguiendo la pista a unas misteriosas pinturas. Durante la cita, Von Croy es asesinado y Lara se convierte en la principal sospechosa. Ahí es donde entramos nosotros. Empezaremos escapando de la policía de París y terminaremos en el corazón de una oscura conspiración, encabezada por un siniestro y poderoso personaje llamado Eckhardt...

Como veis, a diferencia de otros *Tomb Raider*, en *El Ángel de la Oscuridad* hay un argumento con peso real en el juego, hasta tal punto que podremos influir algo en él. Y es que por primera vez, vamos a poder tomar decisiones, y en función de lo que digamos la aventura variará ligeramente. Cierto es que estas conversaciones no son abundantes, pero no negaremos que le dan un interés extra al desarrollo.

Y HABLANDO DEL DESARROLLO, ¿cuáles son las diferencias en este sentido con respecto a los otros *TR*? Pues todas y a la vez ninguna. Nos explicamos. En *El Ángel de la Oscuridad* vamos a encontrar todo lo bueno de los juegos anteriores. Hay saltos de todos los colores: fáciles, difíciles y... ejem, todavía más difíciles. Tampoco faltan los puzzles de todo tipo (palancas, bloques, manivelas...), ni por supuesto la acción, contra enemigos humanos y otros que no lo son tanto. Y, cómo no, tenemos a Lara, con todo su carisma y el resto de habilidades conocidas: trepar, arrastrarse, bucear...

El nuevo Tomb Raider lo tiene todo para encandilar a los "aventureros": plataformas, acción, puzzles...

Pues este atractivo desarrollo (que es "el de siempre") se va a ver potenciado por nuevas posibilidades. La más llamativa es el llamado "modo Sigilo". Lo activamos pulsando el botón R2, y con él Lara puede moverse sigilosamente, asomarse por las esquinas y sobre todo aca-

La nueva Lara

En dos años y medio de "ausencia", Lara ha aprendido nuevas cosas. Ahora puede "repartir estopa" con puños y patadas, andar sigilosamente, acabar con los malos por la espalda o usar nuevas armas, como aturdidores. Todo ello, junto a la nueva y oscura trama, nos deja una Lara con más encanto que nunca, aunque las novedades podrían haberse aprovechado mejor.



Si queremos ahorrar munición ahora se puede combatir cuerpo a cuerpo.



Podemos "infiltrarnos", aunque en el juego no es necesario en absoluto.



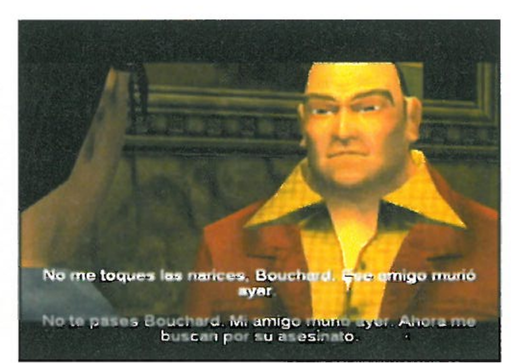
Lo que sí resulta útil en ciertos momentos es acabar con los malos por la espalda.



En la nueva trama hay personajes como mendigos o prostitutas. Sorprende, ¿no?



Como en toda la serie, no faltarán los "difíciles" momentos de plataformas. Habrá que calcular los saltos de forma milimétrica.



En el juego hay algunos momentos en los que hay que tomar decisiones, que afectan al desarrollo e incluso a nuestra salud...



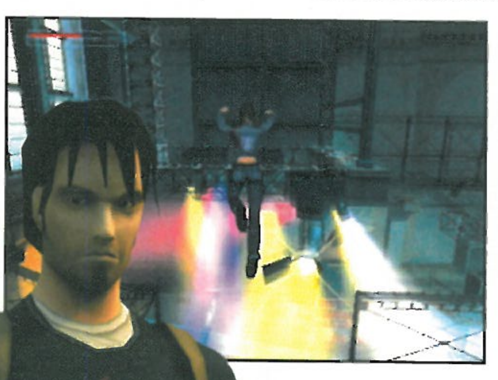
Tampoco falta la acción, en la que Lara "abandona" su par de pistolas para cambiarlas por un arsenal con nuevas armas.



El control es uno de los aspectos más complejos del juego. Para que nadie se pierda, al principio de la aventura tendremos una especie de tutorial con todos los movimientos básicos bien explicados.



El nuevo personaje, Kurtis Trent, aparece mucho en la aventura pero sólo lo manejaremos al final y muy poco tiempo. Eso sí, se las verá con enemigos tan duros como este enorme "bicharraco".







bar con sus enemigos por la espalda, al más puro estilo Solid Snake. Cierto es que se podría haber sacado mejor provecho de esta nueva habilidad, ya que en la aventura nunca es necesario pasar desapercibidos, pero lo bueno es que muchas veces tendremos libertad para resolver una situación de forma silenciosa o "a tiros".

Además de esto, también podemos (y debemos) mejorar ciertas habilidades, como la fuerza o el salto. Dicha mejora es muy mecánica y, por ejemplo, para ganar la fuerza necesaria tendremos que mover ciertos "objetos clave", no vale mover cualquier cosa. Así, lo que sonaba a "toques roleros" se ha quedado en un sistema muy "simplón", tan limitado que acaba decepcionando.

El "precio" que hay que pagar por esta gran cantidad de acciones que podemos realizar en el juego es el control. Se usan todos los botones y, para que os hagáis una idea de la complejidad, hay 3 tipos de salto. Pero tranquilos, que aunque a veces no sea todo lo preciso que debería ser, pronto nos acostumbramos a él, y más si conocéis otros *TR*.

EL RESULTADO DE COMBINAR LO BUENO de los anteriores *TR* con todas las novedades es un desarrollo apasionante, y tan variado que no hay lugar para el aburrimiento. Además, en algunos momentos (no muchos, la verdad) podemos elegir entre varios caminos para llegar al mismo punto, con lo que la aventura también gana algo en libertad de acción. Y por si esto fuera poco, tenemos un segundo protagonista, Kurtis Trent, al que manejamos casi al final del juego y del que no os contaremos nada más para no "chafar" la sorpresita...

Pero no creáis que las innovaciones terminan aquí. Este nuevo *TR* luce una ambientación de lo más tétrica y oscura.

El nuevo compañero de aventuras de Lara: Kurtis Trent

Una de las novedades más "cacareadas" es la presencia de un segundo personaje. Su inclusión es todo un acierto, pero después de habernos "pulido" el juego, hemos comprobado que sólo podemos manejarle al final... y sólo un ratito. ¿Decepcionados? Bueno, al menos no le quita el protagonismo a Lara.



Al igual que Lara, Kurtis también persigue a Eckhardt, el siniestro personaje que está detrás de todo.



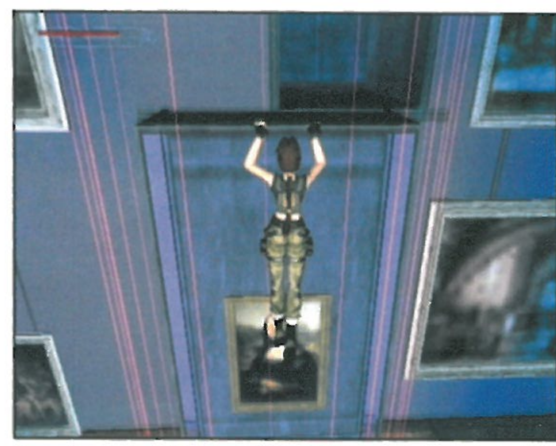
Tiene los mismos movimientos que Lara, y ciertos dones adivinos que funcionan de forma automática.



En cuanto a su arsenal, sólo lleva una pistola. También tiene un arma arrojadiza, que usa sólo... en los vídeos.

Eckhardt planea usar las cinco Pinturas Obscura para resucitar un antiguo mal que se llama el Durmiente y revivir a la raza de los Nephilim. Para conseguirlo obtiene elementos transmutados alquímicamente de los cuerpos de los que asesina.

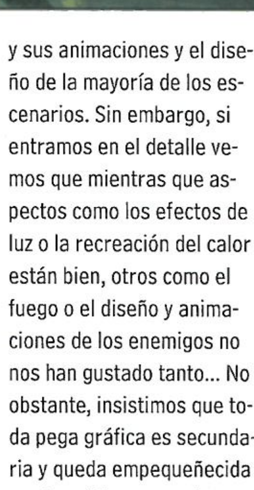
La historia es uno de los principales aciertos de este nuevo *TR*. Los vídeos nos lo van explicando todo, aunque éstos no sean muy espectaculares.

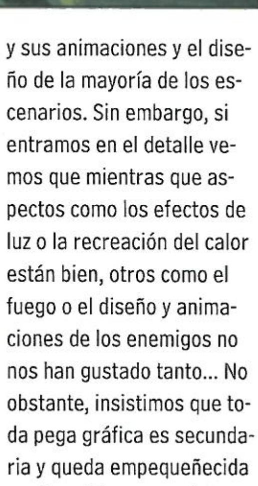


En nuestra aventura visitaremos el Museo del Louvre. Tendremos que evitar sus guardias y sistemas de alarma. ¡Incluso vamos a pisotear la Gioconda!







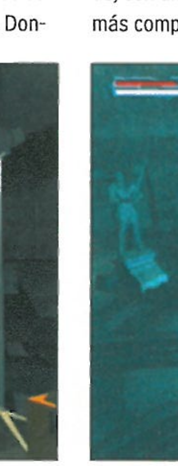


En nuestro viaje visitaremos lugares "típicos" en la saga (como tumbas o excavaciones), pero también veremos a Lara en sitios tan "extraños" para ella como los bajos fondos de París, el museo del Louvre o un laboratorio acuático.

ESTA ATRACTIVA ATMÓSFERA se consigue gracias a un sólido apartado gráfico. En él destacan, sobre todo, el modelo de Lara y sus animaciones y el diseño de la mayoría de los escenarios. Sin embargo, si entramos en el detalle vemos que mientras que aspectos como los efectos de luz o la recreación del calor están bien, otros como el fuego o el diseño y animaciones de los enemigos no nos han gustado tanto... No obstante, insistimos que toda pega gráfica es secundaria y queda empequeñecida por la solidez general. Donde no podemos poner ningún "pero" es en la parcela sonora, donde la música es digna de las películas de "Indiana Jones" y el doblaje al castellano es soberbio.

La nueva ambientación es todo un acierto, pero las demás novedades podrían estar mejor aprovechadas

En fin, que Lara regresa a nuestras pantallas a lo grande, con una aventura larga, más compleja y emocionante, difícil en algunos momentos, pero siempre divertida. Cierto es que las novedades podrían haberse aprovechado mejor y que gráficamente podría ser algo más impresionante, pero si te gustan las aventuras y además eres fan de Lara Croft, no te la puedes perder.



Por supuesto, no faltarán tampoco los puzzles, de dificultad creciente.



También hay partes en las que habrá que bucear, con traje de baño y todo.

Lara mejora... con la práctica

Otra de las novedades es el sistema de evolución de habilidades. Un ejemplo: si hay que mover algún objeto para avanzar y no somos lo bastante fuertes, habrá que buscar otro objeto que al moverlo nos dé esa fuerza. Lo malo es que hay que buscar un objeto en concreto, no vale cualquiera...



Este salto es demasiado para nosotros... Habrá que "entrenar" y volver más tarde.



Lo mismo sucede con la fuerza. Si no podemos mover algo y es necesario...



...hay que buscar un objeto en concreto que al moverlo nos haga ganar en fuerza.



Con la fuerza necesaria podremos avanzar, pero sólo hasta encontrar otro escollo.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**





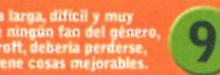

DUAL SHOCK 2 · M.CARD2 (383 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 9 · Diversión 9
Duración 8 · Calidad/Precio 9

↑ Es *Tomb Raider* en estado puro: acción, saltos y puzzles, con un divertido y vibrante ritmo.

↓ Esperábamos más de las nuevas habilidades, al igual que de algunos detalles gráficos.

Una aventura larga, difícil y muy divertida que ningún fan del género, ni de Lara Croft, debería perderse, pese a que tiene cosas mejorables.



9

Compañía **Sony** | Género **Velocidad** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)** | Edad **T.P.**

Formula One 2003

Fórmula 1 para todos los públicos



Formula One 2003 reproduce con detalle los circuitos y los monoplazas de la actual temporada, así como las escuderías y sus pilotos (incluido Fernando Alonso), aunque su gran virtud es moverlo todo con una suavidad y velocidad asombrosas.





¿Buscas un riguroso simulador de la competición más exigente, o un título para iniciarte en la Fórmula 1? Da igual: seas experto o novato, este juego colmará tus necesidades.

Los simuladores de F1 son la cara más seria de la velocidad, juegos realistas que sólo los expertos disfrutan a tope. Pero, con el "boom" de este deporte en nuestro país gracias a los éxitos de Fernando Alonso, a muchos nuevos aficionados les apetece emular sus gestas. Para toda esta "nueva" gente, Sony lanza ahora otra entrega de su serie *Formula One*, que siempre se ha caracterizado por intentar satisfacer a todo tipo de jugadores, y que además este año será el único título en incluir los circuitos, pilotos y escuderías de la actual temporada, ya que Sony se ha hecho con la licencia en exclusiva.

El secreto de *Formula One 2003* está en ofrecer dos tipos de carreras: arcade y simulación. En el estilo de juego arcade, el más recomendable para los novatos, nos olvidamos de las reglas, de la mecánica o de rivales demasiado hábiles, para disfrutar de la velocidad gracias a un control muy preciso, que nos permite virguerías como girar sin problemas mientras frenamos. El único requisito para ganar es memorizar los puntos difíciles de los trazados.

POR SU PARTE, EL MODO CAMPEONATO recrea el Mundial 2003 con exactitud, incluidas las sesiones de entrenamiento y clasificación (en las que, con las reglas de este año, nos lo jugamos todo a una vuelta). Esta competición es más exigente,



Un Sobresaliente en física

Además de la buena recreación gráfica de monoplazas y circuitos, *Formula One* sorprende por la convincente física de los vehículos. Cuando nuestros coches colisionan o se salen de la pista, los vemos comportarse como en las carreras reales, y hay detalles de gran calidad como la desestabilización del vehículo cuando alguna rueda pisa fuera del asfalto.



Si pisamos fuera del asfalto no sólo perdemos tiempo: el coche se desestabiliza y podemos perder su control.



El comportamiento en las colisiones es muy realista. Un simple roce puede dar al traste con una carrera.

El modo Simulación ofrece un gran abanico de opciones, que permiten activar, o no, las estrictas reglas de la FIA, modificar el nivel de daños en las colisiones e incluso aumentar la IA de los rivales.



Formula One 2003 es el único juego con la licencia de la temporada 2003, que se aprovechará en una perfecta recreación del Mundial hasta en detalles como las nuevas reglas introducidas este año.






pero contamos con el mismo fabuloso control y podemos modificar muchas variables: activar o desactivar los daños por colisión, los repostajes, las reglas de la FIA, o determinar la habilidad de los rivales. Y también hay una enorme variedad de opciones mecánicas para ajustar en los entrenamientos. Así, aunque este modo de juego exige práctica hasta con las opciones más realistas desactivadas, podemos ir adaptando su dificultad a nuestra experiencia. Las opciones se cierran con carreras para dos jugadores a pantalla partida (aunque no se puede jugar el campeonato completo) o cuatro jugando alternativamente.

ESTE DECHADO DE VIRTUDES NO SERÍA nada si no estuviera arropado por un efectivo apartado técnico. Los coches y los circuitos están fielmente recreados, aunque sin llegar a deslumbrar. Pero lo mejor es la suavidad con la que el motor gráfico mueve todo el conjunto. Por muchos elementos que aparezcan en pantalla, se mantiene la misma fluidez y sensación de velocidad. Sólo en las carreras con lluvia, cuando aparecen reflejos en el asfalto, se nota una generación más brusca de los escenarios.

Gracias a que cuenta con la licencia oficial, con Formula One 2003 podrás revivir los éxitos de Fernando Alonso.

Pero este detalle no empaña el resultado final. *FO2003* permite que los "novatos" se inicien con él, al tiempo que los expertos encontrarán una gran recreación del Mundial 2003. Si a esto añadimos una buena realización, nos encontramos ante el juego de F1 más completo de este año.

Campeonato Arcade

Formula One 2003 nos permite vivir un emocionante campeonato Arcade, con carreras de tres vueltas en las que hay que quedar entre los ocho primeros para pasar al siguiente Gran Premio. Las reglas de la FIA están desactivadas, y disponemos de una indicador que se va llenando con las colisiones, pero se regenera en parte tras cada vuelta.

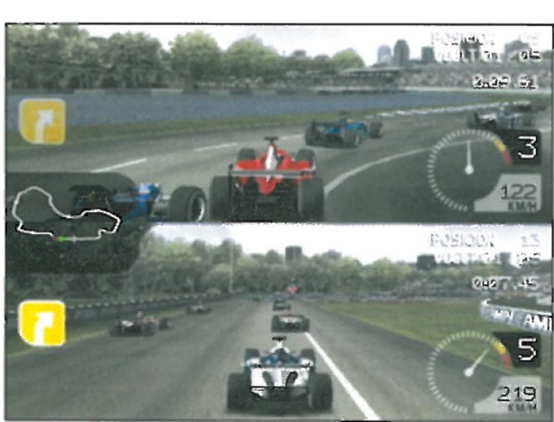


Si el indicador rojo se llena del todo, nos quedamos fuera de la carrera...



Aunque empezamos los últimos, podemos remontar a lo grande en las salidas.

En la simulación tendremos que trazar una estrategia de entrada en boxes.



El modo para dos jugadores no permite disputar un campeonato completo.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**







DUAL SHOCK 2 · M. CARD (342 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 8 · Diversión 9
Duración 9 · Calidad/Precio 8

↑ Su capacidad para satisfacer a novatos y expertos, y su recreación del Mundial actual.

↓ La "parte" simulador es algo menos rigurosa que el de la última propuesta de EA Sports.

Un juego de F1 para todos, tanto novatos como expertos. Y además, con el aliciente de contar con la licencia de la temporada 2003...



Compañía **Sony** | Género **Party Game** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)** | Edad **T.P.**

Eye Toy Play

La estrella eres tú. Y tu primo, tu abuela...



Eye Toy es un novedoso invento que deja a un lado los mandos de control convencionales para que manejes todo con el movimiento de tu cuerpo. Esto es sólo posible gracias a una pequeña cámara que incluye el propio juego.



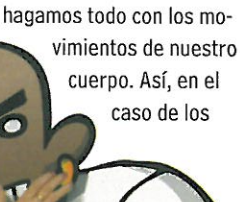


Si siempre has querido que tu cara aparezca en un juego, y disfrutar de PlayStation 2 sin líos de mandos y cables, este nuevo invento de Sony es lo que estabas esperando.

Galardonado en el pasado E3 como la propuesta más innovadora de la feria, *Eye Toy Play* es ya una realidad al alcance de cualquiera. Atrás quedan los dos años que ha durado su gestación y desarrollo: ha llegado el momento de descubrir una nueva forma de jugar, capaz de atraer tanto a los jugones de toda la vida como a aquellos que nunca jamás han probado un videojuego ¿Y qué es lo que tiene de especial este invento? Vamos a verlo...

Eye Toy Play está compuesto por una pequeña cámara y un disco con un total de 12 minijuegos. Para disfrutarlos, lo primero que debemos hacer es enchufar la cámara a uno de los puertos USB de la consola, y situar este pequeño dispositivo encima de la tele frente a la que vamos a hacer el "ganso".

AL ENCENDER LA CONSOLA EMPIEZA la fiesta: la cámara registra nuestros movimientos y PS2 los interpreta para que podamos interactuar con los minijuegos sin necesidad de Dual Shock. De hecho, todo ha sido diseñado para que no utilicemos los mandos convencionales en ningún momento, incluidos en menús y opciones, y lo hagamos todo con los movimientos de nuestro cuerpo. Así, en el caso de los

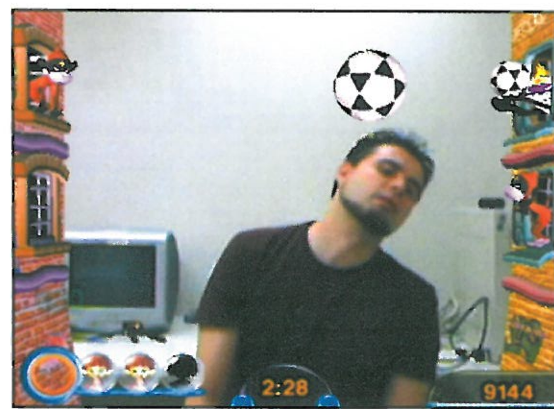




La cámara de los "secretos"...

Esta diminuta cámara es la que hace posible que *Eye Toy Play* sea una realidad muy distinta a todo lo visto en el mundo de los videojuegos. Reproduce a pequeña escala la atractiva estética de PS2, y cuenta con un objetivo regulable que permite ajustar el enfoque de la imagen. También incorpora un sensor, que es el que se encarga de captar nuestro movimiento. El apoyo de Sony a este nuevo invento es total, y ya se comenta que hay en preparación un nuevo disco con minijuegos, y nuevas opciones de futuro, como la posibilidad de realizar videoconferencia. Es, sin duda, un artilugio a tener muy en cuenta.

En *Eye Toy Play* te esperan 12 divertidos minijuegos, en los que tendrás que demostrar coordinación, rapidez y reflejos con el movimiento de tu cuerpo.



Golpear un balón con la cabeza, limpiar cristales, golpear a pequeños ninjas o disputar un combate de boxeo son sólo algunas de estas pruebas.





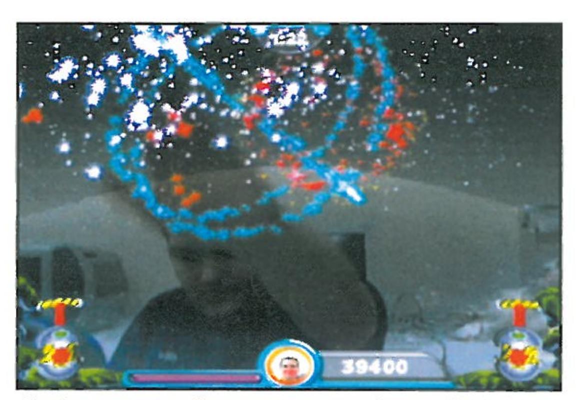
menús, nos movemos por las opciones y modos de juego agitando la mano "encima" de los botones que aparecen en pantalla (que, lógicamente no existen en la realidad, sólo los vemos en la tele). Así de simple y contundente es la propuesta de *Eye Toy Play*.

Con este "tinglado" en marcha, y superadas las primeras risas de vernos en la tele haciendo el "payasete", llega el momento de sumergirnos en sus 12 minijuegos, entre los que podemos encontrar prácticamente de todo: pruebas de reflejos, rapidez, coordinación e incluso juegos musicales.

LOS 12 MINIJUEGOS SE BASAN EN IDEAS muy sencillas, como "limpiar" con nuestras manos los cristales sucios de un rascacielos o golpear cual karateka a diminutos ninjas. Estos juegos en cierto modo, recuperan la sencillez y adicción de los primeros videojuegos, al tiempo que encierran un potencial y un atractivo capaz de llamar la atención de cualquier jugador, independientemente de la edad. Hasta nuestros padres, que más de una vez han "renegado" de nuestra pasión, no han podido resistirse a sus encantos y han hecho el ridículo delante de su descendencia... De verdad, hasta que no deis unos toques con la cabeza a un balón virtual, o superéis un combate de boxeo contra un rival que no existe, no descubriréis lo divertido y original que puede llegar a ser.

Eye Toy es un entretenimiento que no distingue edades ni sexos: cualquiera puede caer rendido a sus pies.

Es, sin duda, una idea única, innovadora y muy divertida. Y aunque sus 12 juegos saben a poco, jugarás con él durante mucho tiempo, sobre todo cuando tengas reuniones familiares.



¿Y qué os parece convertiros en unos expertos en fuegos artificiales? Como en *Fantavision*, debemos emparejar cohetes del mismo color y explotarlos.



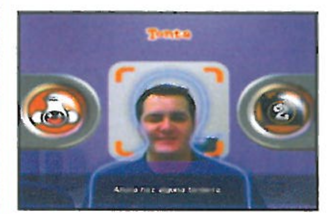
En los juegos musicales debemos demostrar ritmo, ya sea para repetir las poses de un baile o para pulsar los altavoces en el momento adecuado.

Opciones y curiosidades

Además de los 12 minijuegos, *Eye Toy Play* ofrece otras divertidas posibilidades. Por ejemplo, podemos crearnos una ficha de jugador con varias fotos, o acceder a un "salón" de juego donde podrás probar más de 12 efectos visuales distintos (como estar debajo del agua, por ejemplo). Además, también podemos grabar un "videomensaje" de un minuto.



Todos los menús y opciones se controlan también con nuestro movimiento.



Nuestro perfil de jugador nos "obliga" a hacernos 3 fotos: alegre, triste y tonto.



También puedes probar algunos efectos curiosos, como esta "desintegración".



Podemos grabar un mensaje de 1 minuto en la tarjeta de memoria, audio incluido.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-4**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD2 (678 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 8 · Diversión 9
Duración 7 · Calidad/Precio 8

↑ Lo novedoso y divertido de su tecnología y, sobre todo, jugar con varios amigos.

↓ Los 12 minijuegos saben a poco, y una vez superados queda muy poco por hacer...

Usar tu propia imagen para jugar resulta tan innovador como divertido. Carga *Eye Toy Play* en una reunión de amigos y ya verás...



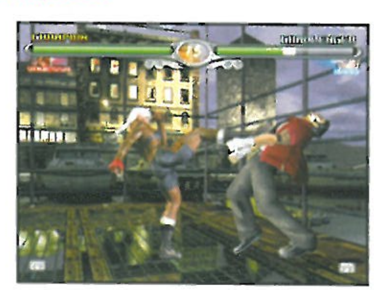
Compañía **Sega** | Género **Lucha** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)** | Edad **+16**

Virtua Fighter 4 Evolution

Lo que se dice "evolución"...

La saga *VF* vuelve a estar en el candelero gracias a una versión ampliada de *VF4*, que ofrece dos luchadores más y modos de juego más amplios.







En esta nueva versión de *Virtua Fighter 4* podemos controlar a los 13 personajes conocidos y a dos nuevos luchadores, Goh y Brad, que introducen el Judo y el Kick Boxing en la saga.

Apenas ha pasado un año desde que Sega lanzó *VF4* en PS2, y ahora va y se saca de la manga una versión ampliada. La pregunta del millón es ¿más de lo mismo o una evolución? La respuesta es, ni una cosa ni la otra. Las principales novedades de *VF4E* son la inclusión de dos nuevos luchadores, algunos retoques en el sistema de lucha, y un nuevo modo de juego llamado Quest. Dicho así, más de uno puede pensar que estamos ante el "robo del siglo"... pero no es del todo cierto. Los dos personajes nuevos amplían aún más la lista de los estilos de lucha, con el Judo y el Kick Boxing, que se unen al karate, la lucha libre y numerosas artes chinas

EL MODO QUEST ES LO MEJOR de todo el juego, y es algo así como el modo Gran Turismo de *GT3*. En él tienen cabida cientos de competiciones, torneos y combates, en los que los rivales hacen gala de un comportamiento muy variable (rapidez, inteligencia...), y ofrecen un montón de retos "extra" como por ejemplo, realizar un combo de 6 o más golpes. A esto hay que sumar los más de 500 objetos que podemos conseguir, como pelucas y gafas, para alterar el aspecto de nuestro luchador.

Lo que no ha cambiado es que *VF4E*, como lo fue *VF4*, es la mejor alternativa a *Tekken*, ya que su control resulta más asequible y ofrece unas posibilidades de juego enormes. El único "pero" es que, si ya tienes *VF4*, Evolution te resultará demasiado parecido.



El estilo de juego sigue siendo el mismo desde los comienzos de la saga: un concepto de la lucha muy asequible, con numerosos movimientos y un control que huye de excesivas complicaciones.

Buscando pelea...

El modo Quest, como los *Soul Calibur* de Namco, se desarrolla por medio de un mapa, en el que aparecen reflejados los lugares en los que podemos pelear. En todos estos lugares nos esperan una serie de retos distintos, como ganar a un número de contendientes seguidos o ganar tres veces a un determinado personaje.



Este es el mapa del modo Quest, desde el que accedemos a campeonatos, peleas sueltas y retos.



Cada pelea tiene su aliciente: en unas el sistema de combos se suaviza, en otras aumenta la velocidad...

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (134 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 9 · Diversión 8
Duración 10 · Calidad/Precio 8

↑ El modo Quest, que ofrece combates para dar y tomar sin que resulte aburrido.

↓ Si ya tienes *VF4*, no aporta nada realmente nuevo. Sólo mejora lo conocido.

Un excepcional juego de lucha, con infinitas posibilidades de diversión, que sobre todo disfrutarán aquellos que no tengan la anterior edición. **8**

MOVILFACE
TODOS LOS SERVICIOS PARA TU MÓVIL

Recuerda!, todo lo que buscas esta en el 7667
o llamando al 906.886.672, tu eliges!

Compatible con: **NOKIA - SAMSUNG - ERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM**

Lista de TOP EXITOS

1.	Shin Chan - TELEVISIÓN	546536
2.	Bola De Dragón - TELEVISIÓN	546503
3.	Eres Un Cabrón Hijo P. - TELEVISIÓN	545566
4.	Zanarkand - DANCE/TECHNO	546512
5.	Bring Me To Life - BSO DAREDEVIL	546637
6.	Bye Bye - POP NACIONAL	546792
7.	Somewhere I Belong - ROCK INTERNACIO.	546711
8.	Molinos De Viento - ROCK NACIONAL	546302
9.	El Último Mohicano - CINE	545956
10.	8 Miles - CINE	546617

TONOS

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A) Por SMS (mensaje):
Envía TONO154 y la referencia al 7667
Ejemplo: TONO154 546666

B) Por TELÉFONO:
Llama al 906.886.672, marca la referencia y tu número de móvil.

EXITOS TOP40

546802	No Te Escaparás - POP NACIONAL
546730	Puedes Contar Conmigo - POP NAC.
546780	Que Corra El Aire - OT2
546750	Jaleo - POP NACIONAL
546799	Una Emoción Para Siempre - POP NAC.
546733	American Life - POP INTERNACIONAL
546838	La Madre De Jose - POP NACIONAL
546774	Qué Más Da - POP NACIONAL
547089	Parando El Tiempo - OT2
546747	Veinte Mariposas - POP NACIONAL

POP NACIONAL

546623	Dime - EUROVISIÓN
547093	Son De Amores
546560	Sámbame
547091	Flores En El Cielo
547090	Ven Ven Ven
546642	Cada Vez Que Estoy Sin Ti
546833	Caramelo
546821	Baila Baila
546635	Nunca Debi Enamorarme
546667	Lucifer
547088	Besa Mi Piel - OT1
546839	Me Pones A Cien
546571	No Me Llames Iluso
546798	Si Los Ángeles Se Rinden
546722	Por Siempre Tu Y Yo

VIDEOJUEGOS

545530	Super Mario Bros.
967095	The Legend Of ZELDA
546418	Spy Hunter
546407	Crash Bandicoot
546405	Command And Conquer
546413	Manic Miner

■ = NOVEDAD

ROCK NACIONAL

546808	Extrema Y Dura
546246	Jesucristo Garcia
546832	Te Visitará La Muerte
546841	Hemoglobina
546737	Calavera
545544	Danza Del Fuego

POP INTERNACIONAL

546186	Without Me - RAP
547092	Every Way That I Can
546758	Husan (Anuncio Peugeot 206)
546507	Lose Yourself - RAP
546840	How Soon Is Now?(Embrujadas)
546708	Sing For The Moment - RAP
546757	In Da Club - RAP
546759	Fighter
546803	Mundian To Bach Ke
547094	Faithfulness (Anuncio R. Scenic)

ROCK INTERNACIONAL

546956	Start Me Up
546801	Whisper
546444	Master Of Puppets
545012	Enter Sandman

DANCE/TECHNO

546570	Libertine
546652	Twisted
545865	Infected
545950	Played A Live (Bongo Song)
546837	Heaven's Gate
546789	Heaven Is A Place On Earth
546783	Fiesta (Anuncio Cruzcampo)
546214	Flying Free
546610	Arabian Star
546541	Scorpia
546850	Summer Is Calling
546988	How Old Are You?
546174	Groove 2.0
547048	Nessaja
546917	Boom Boom

LICENCIA: SGAERMV&M/503/04/3014

TOP EXITOS Envía TONO154 LISTA al 7667 y recibirás la lista de éxitos.

OTROS

545487	Marcha Fúnebre - CLASICO
546650	Ni Mas Ni Menos - RUMBA
546583	Ratones Coloraos - RUMBA
545546	Sanfermines

CINE/TV

546675	Comando G - TV
545939	Terminator - CINE
546806	Loca - TV (HG)
546071	Spiderman - CINE
546760	Hasiendo El Amor - TV (HG)
546770	El Día De La Bestia - CINE
546831	Looney Tunes - TV
546830	Verano Azul - TV
545574	El Exorcista - CINE
546822	Shin Chan 2 - TV
546819	Mucho Pocho - TV (HG)
965002	Misión Imposible - CINE
546295	El Bueno, El Feo Y El Malo - CINE
546264	La Muerte Tenia Un Precio - CINE
545559	El Padrino

HIMNOS

546666	El Novio De La Muerte - H. LEGIÓN
545007	Himno Nacional De España
546828	Himno De La Guardia Civil
546700	La Internacional Comunista
546273	Centenario Real Madrid
545056	Real Sociedad de San Sebastian
546793	Centenario Atletico De Madrid

BUSCADOR

¡AHORA PUEDES PEDIR CUALQUIER TONO, IMAGEN Ó LOGO SIN SABER LA REFERENCIA Y EN CUALQUIER MOMENTO!
¿COMO FUNCIONA?

TONOS: Para pedir cualquier canción por SMS envía TONO154 NOMBRE-CANCION al 7667 o TONO154 INTERPRETE.
Ejemplos: TONO154 SHIN CHAN - TONO154 ZANARKAND - TONO154 BOLA DE DRAGON - TONO154 TERMINATOR

IMAGENES: Envía simplemente IMAGEN154 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor.
Ejemplos: IMAGEN154 SHIN CHAN - IMAGEN154 GAME CUBE - IMAGEN154 XXX - IMAGEN154 PS2 - IMAGEN154 ALIEN

LOGOS: Envía simplemente LOGO154 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor.
Ejemplos: LOGO154 NO FEAR - LOGO154 MARIHUANA - LOGO154 OJOS - LOGO154 QUIKSILVER - LOGO154 TATUAJE

TOP IMAGENES

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

544800	544977	544932	543799	544647	544922	544812
543880	544664	544424	544921	543761	544966	544692

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A) Por SMS (mensaje):
Envía IMAGEN154 y la referencia al 7667.
Ejemplo: IMAGEN154 544932

B) Por TELÉFONO:
Llama al 906.886.672, marca le referencia y tu número de móvil.

544927	545005	545003	544998	545010	545007	545009	545008
544391	544754	544296	544394	543612	544765	544906	543908
544768	544404	544919	543780	543700	544138	543927	544719
544956	544811	544987	544788	544984	543625	544933	544758
544392	543746	544165	543703	544975	544099	543649	543997
544918	544545	544739	544974	544955	544960	544817	544470
544986	544837	543963	544096	543971	544920	544512	543721
544822	544115	543254	544789	543841	544250	544384	544860
543594	543842	544164	544444	543664	544910	544646	544695
543823	544738	543795	544163	543865	544211	544790	543671

MILOGO

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

Tipos de letra: 101, 108, 106, 104

Iconos: 307, 301, 320, 303, 311, 317, 316, 304, 313, 315, 302, 321, 335, 332

Se original y crea tu propio Logo!!

1. Piensa en un TEXTO.
2. Elige un TIPO DE LETRA.
3. Elige un ICONOS.
4. Envía MILOGO154 TEXTO REF. LETRA REF. ICONOS al 7667

Por ejemplo, si escribes: MILOGO154 Miguel 104 311 y lo envías al 7667. Recibes esto: →

TOP LOGOS

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

541217	541133	541162
541193	541214	541206

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A) Por SMS (mensaje):
Envía LOGO154 y la referencia al 7667.
Ejemplo: LOGO154 541193

B) Por TELÉFONO:
Llama al 906.886.672, marca le referencia y tu número de móvil.

540943	541218	541161
540147	541227	540890
540892	540991	540891
540889	540337	541216

SERVICIOS SMS VÁLIDOS PARA TODOS LOS MÓVILES Y OPERADORAS

CHIQUI CHIQUI
JUEGO DE AVENTURA

Una chica te espera inquieta en su dormitorio…
Para llegar hasta ella tendrás que pasar por unas aventuras… ¿Serás capaz?

Envía CHIQUI154 al 7667 …y mójate!!!

OJO! Si lo consigues tienes un premio seguro



Envía simplemente PIROPO154 al 7667 y seduce con los mejores piropos que existen en la tierra!.
Prueba también diferentes categorías: DISTANCIA, GRACIOSO, VERDE, FEA,…
Ejemplo: PIROPO154 VERDE



Aburrido? Nunca te acuerdas de un buen chiste en el momento oportuno?
Envía CHISTE154 al 7667 y al instante puedes reirte con tus amigos/as.
Prueba también las categorías: FEMINISTA, LEPE, BIN LADEN, VERDE,..
Ejemplo: CHISTE154 FEMINISTA



Hay preguntas para todos: MÚSICA, DEPORTE, POLÍTICA, ARTE CIENCIA, CINE, HISTORIA Y OCIO.
Envía el texto TRIVIAL154 al 7667 y si pasas el nivel 5 tienes …!PREMIO SEGURO!
Entrena tu cerebro y demuestra lo que sabes



Sabías que en Suecia los funcionarios han creado días de fiesta sexuales para que se olviden del trabajo y se puedan relajar.
Eres curioso/a? Entonces prueba este servicio!
Envía ahora CUR154 al 7667 y recibirás curiosidades de todo el mundo en tu móvil.



GANAS DE INSULTAR?
Envía INSULTO154 al 7667 y deja cortado hasta al más chulillo con los insultos más ingeniosos. Prueba también las categorías: TU MADRE, FEOS, INTELIGENCIA, GORDOS,…
Ejemplo: INSULTO154 TU MADRE



Quieres saber TODO sobre tu horóscopo? Pregunta a nuestros CIBER-VIDENTES!
Ejemplos:
HORO154 soy acuario voy a encontrar novio?
HORO154 soy tauro encontrare trabajo?
…¡y envíalo al 7667!

JUEGOS VIDEOCONSOLAS
LOS MEJORES TRUCOS

Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS.
Cada vez que envías:
TRUCO154 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO
al 7667 te enviamos un nuevo truco:
Como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles, etc…

Envía al 7667 por ejemplo:
TRUCO154 PS2 DMC2
TRUCO154 XBOX STEEL BATTALION
TRUCO154 PSX FIFA2003
TRUCO154 GAMECUBE RESIDENT EVIL

PSICOPATA
JUEGO DE AVENTURA



Un Psicópata asesino está sembrando el terror en una misteriosa Mansión.
Como invitado de la joven dueña tendrás que acabar con él, usando tu valor y tu instinto de detective.
Si te atreves envía PSICO154 al 7667

OJO! Si lo consigues tienes un premio seguro

TANGABEACH
JUEGO DE AVENTURA

Has tenido alguna aventura últimamente?
Aquí tienes la oportunidad de ligar o algo más…;-)
Pero antes de poder decidirte por la negra, rubia o morena tendrás que pasar por unas aventuras…

Envía CARIBE154 al 7667 y mojate!

OJO! Si lo consigues tienes un premio seguro

Compañía **Namco** | Género **Acción** | Precio **63,95 € (10.640 ptas.)** | Edad **+18**

Dead to Rights

Un poli con sed de justicia... y de pelea

Jack Slate era un buen policía hasta que toda la ciudad se vuelve en su contra. Es el momento de sacar las armas, apretar los puños y enseñar a toda esa "gentuza" quién es el tipo más duro.



En los 15 niveles nos esperan detalles memorables. Aquí, por ejemplo, hay que "mover" a esta "señorita" para que los malos no vean pasar al "prota".



En el juego hay momentos en los que nos dispondremos de armas y habrá que "apañárselas" con nuestros puños. Sin problemas, ¿no?



A Jack Slate le han hecho sufrir tanto que no reparará en medios para lograr su venganza. Incluso utilizará argucias tan "poco nobles" como ésta.

Jack Slate es uno de los mejores policías de Grant City, pero en poco tiempo todo se va a volver en su contra. Su padre aparece asesinado, le acusan de un crimen que no cometió y va a ser el objetivo de una sucia conspiración en la que están metidos hasta el cuello desde grupos mafiosos hasta polis corruptos. Este argumento, digno de la mejor película norteamericana de acción, es el telón de fondo de *Dead to Rights*, un juego de acción en tercera persona que gustará tanto a los amantes del disparo fácil como a los aficionados a los apasionantes "thrillers" policíacos.

ACOMPAÑAREMOS A JACK SLATE durante 15 extensos niveles, en los que tendremos que conseguir respuestas a no pocas preguntas y, sobre todo, enfrentarnos a una auténtica legión de enemigos. Pero tranquilos, que como buen "tipo duro" que es, Jack cuenta con un montón de recursos de ataque. Sus puños son demoledores, sabe manejar todo tipo de armas y además está muy "cabreado", con lo que va a dejar a un lado todo escrúpulo de poli bueno. Así, vamos a poder desarmar a los "malos" de un solo golpe, agarrarlos y usarlos como es-

En *Dead to Rights* los tiroteos masivos son una constante. Menos mal que tenemos un montón de armas y que el control está a la altura.



Aunque podría ser más espectacular, el juego es bastante salvaje y abunda la "salsa de tomate". Por eso está dedicado a un público adulto.





cudo e incluso soltar a nuestro fiel perro, Shadow, para que acabe con ellos de un mordisco. Y, por si esto os parece poco, *Dead to Rights* también incluye otros movimientos "más típicos", como asomarse por las esquinas o el clásico "tiempo bala", con el que ralentizamos la acción para ganar algo de ventaja en los tiroteos. Cierto es que la mayoría de estos movimientos ya los hemos visto en otros juegos, pero la mezcla de todos ellos funciona muy bien. Y además tiene un control que, pese a usar muchos botones, resulta de lo más cómodo y asequible.

PERO NO PENSÉIS QUE TANTO DISPARO puede llegar a cansar. Más bien todo lo contrario. Aparte de la gran variedad de movimientos de ataque, el desarrollo está salpicado de diversos minijuegos, como echar un pulso o desactivar una bomba. Los hay de habilidad, musicales, de resistencia... Esta variedad, junto a los abundantes giros en el argumento, consigue que no podamos parar hasta terminar el juego, que por cierto tiene una duración superior a la media del género y más modos de juego disponibles al acabarlo, aunque son variantes del modo principal.

Dead to Rights es uno de los juegos de acción más variados y divertidos, aunque sus gráficos son "discretos".

El punto más flojo de este título lo hallamos en el apartado gráfico. Los escenarios no son nada del otro mundo, los modelos de los personajes están poco detallados (y algunos se repiten hasta la saciedad) y, en general, resulta poco espectacular. Pero si logras perdonarle su discreto apartado visual, encontrarás un juego de acción variado, divertido y con mucho encanto. Muy recomendado para fans del género.

Desesperado pero armado

Para cobrarnos nuestra venganza tenemos gran variedad de acciones disponibles, tanto cuerpo a cuerpo como disparando. Podremos cubrirnos usando enemigos, asomarnos por las esquinas, arrojar un extintor para hacerlo explotar en el aire... Con tanta oferta, no habrá lugar para el aburrimiento ni enemigo que se resista.


Asomarse por las esquinas está ya muy visto, sí, pero... ¿a qué resulta muy útil?


Podremos cubrirnos con los malos para luego ejecutarlos... de forma "poco sutil".


Si necesitamos ayuda, podemos llamar a nuestro perro para que nos eche un cable.

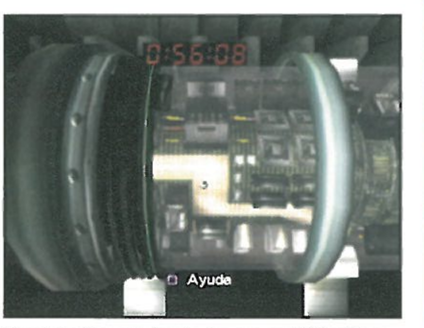

Pero también tendremos que usar objetos, como extintores, palancas, llaves, etc.

No todo es disparar

En un desarrollo ya de por sí muy variado (beat´em up, "shooter", algo de aventura), vamos a encontrar multitud de originales minijuegos. Hacer bailar a una "streaper", echar un pulso o desactivar una bomba son sólo algunos ejemplos. Los hay de baile, "machacabotones", de habilidad... Todo un acierto.



En un momento del juego van a intentar ahogarnos. Para evitarlo hay que "aporrear" rápido los botones.



PAra desactivar esta bomba hay que ser hábiles Si esa "bolita" toca los márgenes del "camino"... booooom.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M.CARD (95 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 8 **Diversión** 9
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ La variedad en el desarrollo (combates, tiros, minijuegos...) y todo con un guión "de cine".

↓ Podríamos pedirle más espectacularidad gráfica y, si acaso, algo menos de "tomate".

Un emocionante y divertido cóctel de acción digno de las mejores pelis policíacas. Si tuviera mejores gráficos, sería uno de los grandes. **8**

Compañía **EA Sports** | Género **Velocidad** | Precio **63,95 € (10.640 ptas.)** | Edad **T.P.**

F-1 Career Challenge

Asciende al Olimpo de la F1

Para alcanzar el éxito en la Fórmula 1 hay que dar lo máximo en cada curva y en cada adelantamiento. Sólo así las grandes escuderías se pelearán por ti.





Los juegos de F1 de Electronic Arts ya alcanzaron en años anteriores unos niveles de realismo y calidad técnica difíciles de superar. Quizá por eso, *F1 Career* trae aires nuevos, retándonos a tomar el papel de un piloto durante los mundiales de 1999 a 2002 (con todos sus pilotos, circuitos y equipos). Y tras cada temporada, y en función de los resultados, recibiremos ofertas de escuderías. Un modo de juego que, junto a las carreras para cuatro jugadores a pantalla partida, es la gran novedad de este año.

Lo que se mantiene es la vocación de simulador exigente. El estilo de conducción realista se plasma en detalles como la dificultad de girar mientras frenamos. Para lograr buenos resultados hay que memorizar los circuitos y entrenar, pero el premio serán unas apasionantes carreras que los amantes de la simulación agradecerán.

EL REALISMO CONTINÚA EN el apartado técnico, con monoplazas de perfecto diseño, circuitos muy detallados y una gran sensación de velocidad.

Con todas estas virtudes, sólo la falta de los equipos de la actual temporada y la escasez de opciones mecánicas impiden que estemos ante el simulador de F1 definitivo. Pero, en cualquier caso, es un juego magnífico para aquellos que busquen una conducción realista, aunque puede resultar duro para el resto de los mortales.



FI Career Challenge compensa la carencia de los datos de 2003 con un nuevo modo que nos permite vivir la evolución de un piloto de 1999 a 2002. Además, conserva la conducción más realista.



El juego es una gozada gráfica. Los modelos de los coches son mejores que nunca, se mantienen los reflejos en casco y carrocería, y además se han añadido alucinantes destellos producidos por el sol.

Un piloto de éxito

Antes de cada carrera, nuestro equipo hace una estimación de la posición en la que debemos quedar y, al final del Gran Premio, nuestra actuación afectará a nuestro prestigio. En función de éste, ganaremos puntos con los que comprar mejoras mecánicas. A final de la temporada, recibiremos ofertas de una u otra escudería.



Al llegar a los boxes, sabremos si hemos cumplido las expectativas por la reacción de los mecánicos.



Los puntos de prestigio podemos gastarlos en mejoras en la mecánica de los vehículos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-4**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (199 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · **Sonido** 8 · **Diversión** 8 · **Duración** 9 · **Calidad/Precio** 8

↑ Como simulador realista no tiene rival, y su calidad técnica está por las nubes.

↓ Le faltan los datos de la actual temporada... y resultará difícil a los menos expertos.

La F1 más exigente, realista y con mejor factura técnica. Además el nuevo modo Carrera es genial. Eso sí, no tiene los datos del 2003. **8**

Compañía **Empire** | Género **Arcade de Velocidad** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)** | Edad **+11**

Starsky & Hutch

Una teleserie hecha videojuego

Dos policías consiguieron entretener a la audiencia de los 70 a base de conducir y disparar. Nosotros tenemos que imitarles en este juego inspirado en la serie de TV.





Una de las series de televisión más famosas de los 70 llega a PS2 en forma de arcade de velocidad. En *Starsky & Hutch* asumimos el papel de este par de policías. ¿De los dos a la vez? Pues sí. Como en la serie, donde Starsky conducía y Hutch disparaba, en el juego vamos a conducir el coche mientras que disparamos a los malos de turno. Interesante, ¿no?

19 son las misiones en las que, siempre conduciendo y disparando a la vez, tenemos que realizar distintas tareas, como buscar y detener un vehículo sospechoso o escoltar un coche. No son muy variadas, aunque hay otros retos: de puntería, acrobacias, búsquedas... Pero lo mejor de todo es jugar con un amigo, uno conduciendo con volante y el otro disparando con la pistola G-Con 2. Es la opción más divertida del juego.

LA AMBIENTACIÓN ES, por su parte, muy "setentera", aunque los gráficos no convencen en absoluto. La ciudad es enorme y tiene detalles, pero a costa de defectos tan molestos como la niebla y el "popping". Para colmo, la sensación de velocidad es prácticamente nula (¿quizá en los 70 los coches no corrían como ahora?). Por estos graves fallos, sólo podemos recomendar *S&H* a los nostálgicos de la serie o para fans del género que busquen algo nuevo.





El objetivo es "enganchar" a los espectadores realizando misiones en las que conducimos a la vez que disparamos. Lo más divertido es jugar con un amigo: uno conduce y otro dispara con la G-Con 2.



Las misiones se desarrollan en una gran ciudad dividida en 4 grandes distritos. Si la misión lo permite, tendremos libertad para recorrerla. Por supuesto, en ella hay un montón de tráfico para esquivar.

Subir la audiencia

Es el fin de cualquier serie de TV y uno de los objetivos de *S&H*. Además de cumplir las misiones, hay que preocuparse de hacer ciertas cosas para que la audiencia suba (acertar con tiros, saltar, coger ítems...). Si no hacemos esto, y además destrozamos la ciudad o somos disparados, la audiencia irá bajando y la misión fracasará.



El medidor de audiencia está en la esquina superior izquierda y subirlo es tan importante como la misión.



Para subir la audiencia hay que hacer determinadas cosas en las misiones, como espectaculares saltos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**







DUAL SHOCK 2 · M. CARD (70 kb) · VOLANTE · PISTOLA · TECLADO · RATÓN

Gráficos 6 Sonido 7 Diversión 7 Duración 7 Calidad/Precio 7

↑ La combinación entre conducción y disparo, y más jugando con otro amigo y con pistola.

↓ Los gráficos no acompañan, debido a fallos como niebla o poca sensación de velocidad.

Un arcade que mezcla velocidad y disparo, aunque gráficamente no es lo bastante atractivo. Eso sí, los fans de la serie lo van a disfrutar.



Compañía **Sony** | Género **Acción** | Precio **79,95 € (13.300 ptas.)** | Edad **+16** | **Con opciones Online**

SOCOM: US Navy Seal (Online)

Diversión en red garantizada

El jugar solo se ha acabado: ahora cooperas y compites con gente de toda Europa, y la primera oportunidad la tienes con SOCOM. Alístate, que te están esperando...





El juego Online ha arrancado en PS2 de una manera inmejorable, con un título que viene precedido de un gran éxito en USA, y del que ya os hablamos el mes pasado centrándonos en su modo Offline. Ahora le toca el turno a su faceta Online que, sin duda, es lo mejor...

El modo Online de *SOCOM* es un juego de "guerrillas", en el que dos bandos de 8 jugadores (Seal y terroristas) se enfrentan en tres tipos de juego. Ninguno sería gran cosa si no estuviera por medio el Headset (o auricular con micrófono). Gracias a este invento podemos organizarnos con otros jugadores para, por ejemplo, elaborar estrategias. Y si te han "matado" en la partida, puedes intercambiar impresiones o incluso reirte con los demás jugadores "muertos".

ESTE ASPECTO "SOCIABLE" y el buen rollo que hay entre jugadores, es lo que hace grande a *SOCOM*, lo que nos ha enganchado a lo "bestia" desde que empezamos a jugar en la fase de testeo, hace ya tres meses. Y eso por no hablar de la opción de entrar en un clan, poder competir en torneos... en fin, unas inmensas posibilidades de juego nunca antes exploradas en PS2.

Eso sí, tampoco es un título perfecto. Los gráficos sólo son correctos y hay días en los que el Lag, o retraso en recibir datos del servidor, desespera. Por lo demás, un juego capaz de proporcionar miles de horas de diversión.



Gracias al Headset podemos comunicarnos con los demás miembros de nuestro equipo para elaborar estrategias, pero en ningún momento podemos oír lo que hablan los miembros del equipo contrario.

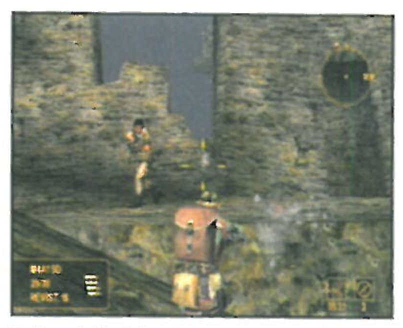


Al comenzar una partida es recomendable escoger personaje, armamento y equipo, ya que dependiendo del mapa y de los compañeros, las tácticas pueden variar considerablemente.

¿Terrorista o Seal?

Dependiendo del bando y el modo de juego, los retos varían considerablemente. Así, en Supresión, ambos bandos lucharán por acabar con todos los rivales, mientras que en Demolición hay que acabar con la base contraria. Por otra parte, en Extracción, los Seal deben rescatar a un grupo de rehenes. Diversión en estado puro.


En Extracción, los terroristas deben evitar que los Seal lleven a los rehenes a un punto seguro.


En Demolición debemos recoger una mochila con explosivos y detonarlos en la base rival.

FICHA MODO ONLINE

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-16**




DUAL SHOCK 2 · M. CARD (96 kb) · TARJETA ETHERNET · HEAD-SET · TECLADO · RATÓN

Gráficos **8** · Sonido **9** · Diversión **10** · Duración **9** · Calidad/Precio **9**

↑ Los tres modos de juego, poder hablar por el Headset, hacer nuevos amigos...

↓ Los modestos gráficos y los fallos que en ocasiones tiene el servidor (lag, cuelgues...).

***SOCOM* es la mejor manera de descubrir las bondades del juego Online: hasta 16 jugadores cooperando y compitiendo a la vez.** **9**



Promoción válida hasta fin de existencias (800 Uds.)



EXCLUSIVA CentroMAIL

COMPRA RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE y Llévate esta CAMISETA de REGALO

54,95

Promoción válida hasta fin de existencias (2.000 Uds.)



EXCLUSIVA CentroMAIL

Lanzamiento 20 de Junio

COMPRA TOMB RAIDER EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD y Llévate una ALFOMBRILLA DE LARA CROFT de REGALO

59,95



AHÓRRATE 29,95

229,95 PS2 + CONTROLLER + FORMULA ONE 2003



AHÓRRATE 17,90

69,95 CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY + DVD REMOTE CONTROL SONY + MEMORY CARD 8 MB SONY



Promoción válida hasta fin de existencias (2.000 Uds.)



EXCLUSIVA CentroMAIL

COMPRA SHINOBI y Llévate un COMIC con ILUSTRACIONES ORIGINALES del JUEGO de REGALO

59,95



AHÓRRATE 18,90

264,95 PS2 + CONTROLLER + MOTO GP3 + PELÍCULA XXX + DISCO PLAY



AHÓRRATE 29,95

249,95 PS2 + SOCOM + HEAD SET



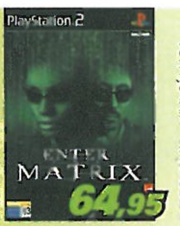
AHÓRRATE 24,95

264,95 PS2 + EYE TOY PLAY + MINI CÁMARA + MEMORY CARD 8 MB SONY

NOVEDADES



DYNASTY WARRIORS 4 — **59,95**



ENTER THE MATRIX — **64,95**



EYE TOY PLAY + MINI CÁMARA — **59,95**



FORMULA ONE 2003 — **59,95**



RESIDENT EVIL: DEAD AIM — **62,95**



NETWORK ADAPTOR — **34,95**



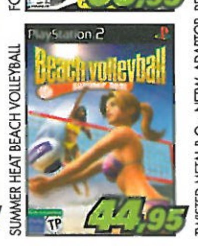
JUEGO ON-LINE

SOCOM + HEAD SET (COMUNICADOR) — **79,95**



NUEVO PRECIO

SPLINTER CELL — **54,95**



STARSKY & HUTCH — **59,95**



SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL — **44,95**



JUEGO ON-LINE

TWISTED METAL B.O.+ NETW. ADAPTOR — **59,95**

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION — **59,95**

SUPER OFERTAS



FINAL FANTASY X — **29,95**



GRANDIA II — **24,95**



GTA III — **34,95**



LE T. DE FRANCE: CENTENARY ED. — **29,95**



MAXIMO — **29,95**

NBA LIVE 2002 — **29,95**

PRO RACE DRIVER — **29,95**

SPEED KINGS — **29,95**



SPIDERMAN — **29,95**

SPY HUNTER — **19,95**



SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY — **29,95**



TEKKEN 4 — **29,95**

Nuevas tiendas

ALICANTE
Elche C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n
ALMERÍA
El Ejido C.C. El Copo. Local 106 +107 ✆950 480 230
CÓRDOBA
Córdoba C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Fuerteventura C.C. Atlántico. ✆928 160 072
MÁLAGA
Vélez-Málaga C.C. El Ingenio. L- B-45. ✆952 541 178
STA. CRUZ DE TENERIFE
Tenerife C.C. Meridiano. C/ Aurea Díaz Flores s/n

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ✆981 386 480
Santiago de Compostela C.C Área Central. ✆981 575 512
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
· C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fológrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63 ✆985 151 242
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ✆920 219 108
BALEARES
Palma de Mallorca
· C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
· C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
· C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
· C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
· C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
· C/ Sants, 17 ✆932 966 923
· C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
· C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
· C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229
Manresa
· C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
· C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
· C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
· C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ✆956 592 528
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski ✆926 227 354
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ✆969 225 031
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
· C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
· Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
· C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
· C.C. El Muelle ✆928 265 416
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
MADRID
Madrid
· C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
· Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
· C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
· C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ✆979 730 464
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
· C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
· C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
· C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
· C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Barakaldo C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ✆944 970 220
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271
Zaragoza C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 15 de julio al 15 de agosto.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos

Compañía **Acclaim** | Género **Velocidad** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)** | Edad **+3**

Speed Kings

Los reyes de las "dos ruedas"

Tras un buen puñado de arcades con coches o camiones como protagonistas, ahora nos toca demostrar que somos los más rápidos sobre una moto. ¡Pisad a fondo!



Speed Kings es un arcade de carreras divertido, aunque los gráficos y el control son mejorables.

La última vuelta de tuerca en lo que a arcades de velocidad se refiere se llama *Speed Kings*. En él tenemos que llegar los primeros a la meta " a lomos" de nuestra moto, pero con dos particularidades. Para empezar, las carreras se desarrollan en 12 circuitos urbanos con tráfico real. Esto quiere decir que, además de imponernos a nuestros 5 rivales, habrá que tener mucho cuidado al esquivar coches, peatones y demás "mobiliario". Además de esto, *Speed Kings* nos permite hacer acrobacias como en cualquier juego de deportes extremos. Podremos hacer caballitos, "surfear" en nuestra moto y hasta empujar a nuestros rivales, con lo que ya os imaginaréis que todo vale para ganar. Visto así, las carreras resultan bastante divertidas, ya que además de llegar primeros tendremos que cumplir algunos retos en carrera, como aguantar un caballito un determinado tiempo o saltar la distancia que nos marquen.

PERO SI EN GENERAL ES ENTRETENIDO, la verdad es que también tiene algunos defectos que le impiden llegar más alto. El más importante tiene que ver con el control, muy arcade pero bastante "durillo", sobre todo a la hora de girar (menos mal que las acrobacias sí son fáciles de realizar). Otra pega que se le puede poner es que las 22 motos no son reales, aunque curiosamente los cascos y los monos que podemos seleccionar pertenecen a marcas tan conocidas como Alpine Stars. Todo ello, sumado a unos gráficos bastante discretos (muy lejos del espectacular y reciente *Moto GP 3*), impide que *Speed Kings* se aúpe al "olimpo" de los arcades de velocidad. Eso sí, aunque hay opciones mejores, si te gustan las motos y no te quieres complicar con un simulador, este título cumple con el objetivo de hacerte pasar un buen rato. Y eso no es poco, ¿no?



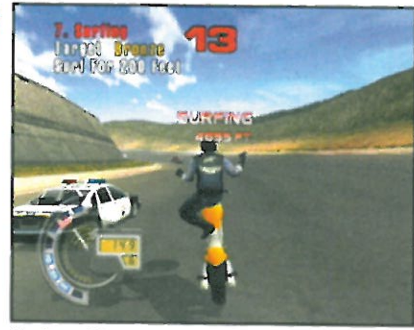




Corremos en circuitos urbanos con tráfico. Mucho cuidado o habrá "leñazos" como éste.

Piruetas y algo más

Uno de los aspectos que hacen que *Speed Kings* gane en diversión es la posibilidad de hacer acrobacias en las carreras. Con ellas, además de cumplir retos secundarios, conseguiremos "puntos" que nos otorgarán un "turbo" extra. Además, también podremos tirar al suelo a los rivales. Todo vale para ganar.



En el tutorial aprenderemos a hacer acrobacias como este "surfeo" o "hacer el pino" sobre el manillar.



Podremos hasta tirar a un rival de su moto mediante un puñetazo o patada. Es una maniobra "sucia", pero útil.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés**
Voces: **Inglés**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1-2**





DUAL SHOCK 2 | M. CARD (48 Kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 7 **Diversión** 8
Duración 7 **Calidad/Precio** 8

↑ La combinación entre "velocidad urbana" y acrobacias funciona, y más a este precio.

↓ Tanto el apartado gráfico como el control de las motos (que no son reales) son mejorables.

Carreras de motos en plan arcade, bastante entretenidas aunque poco espectaculares. Si te gustan las motos no te defraudará. Si no...



Compañía **Acclaim** | Género **Deportivo** | Precio **44,95 € (7.479 ptas.)** | Edad **+16**

Summer Heat Beach Volleyball

Sol, playa, bikinis... y un balón





Un grupo de chicas y chicos de bandera nos invitan a participar en partidos de voley playa dos contra dos. El control es sencillo: nuestro compañero, dirigido por la consola, se mueve para cubrir la zona del campo que dejamos libre. Manteniendo pulsados los botones hasta justo antes de golpear el balón, conseguimos más precisión y potencia en pases y tiros. Las flechas que indican la dirección de la pelota completan un sistema que ofrece diversión rápida, pero escaso de posibilidades.

Al menos, el juego no se agota enseguida gracias a sus muchos modos de juego, incluidos los partidos para cuatro jugadores.

Los extras desbloqueables, como nuevos deportistas o los vídeos de las canciones de la banda sonora, a cargo de artistas como Pink o Kylie Minogue, también incitan a seguir jugando. A esto se unen unos deportistas bien diseñados y unas animaciones realistas y variadas, aunque la lejanía de las cámaras resta espectáculo.

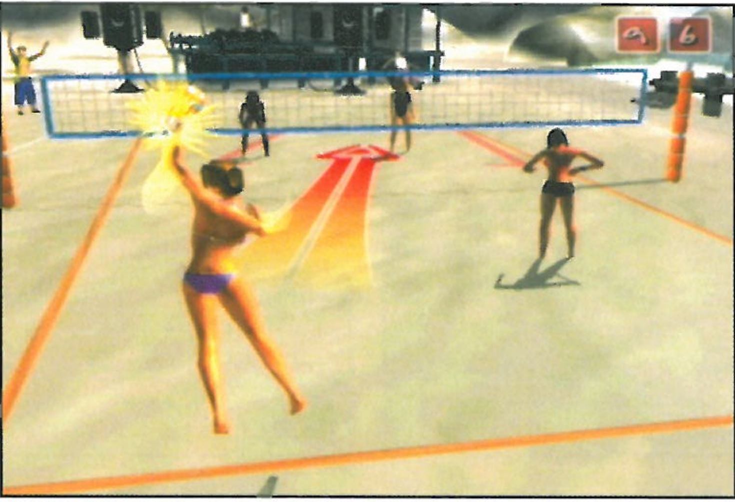
Vamos, que estamos ante un juego correcto que, aunque no es tan profundo como otros juegos deportivos, entretiene con partidos sin complicaciones, sobre todo si jugamos con amigos.

Castellano • 1-4 jugadores
M. Card 2 (74 kb) • Dual Shock 2 • Multitap

Un simulador que ofrece diversión directa y que compensa su escasa profundidad con modos y extras. Lo mejor, jugar cuatro a la vez.



6



El control es sencillo, con flechas que nos indica la dirección del tiro, pero escaso de posibilidades.



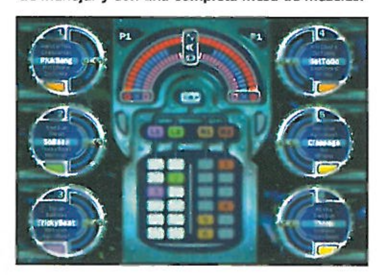
Si jugamos solos, el compañero controlado por la CPU se adapta a nuestra posición en la pista.

Compañía **Jester** | Género **Musical** | Precio **49,95 €** | Edad **+3**

Music 3000



Music 3.000 es un estudio de "grabación" fácil de manejar y con una completa mesa de mezclas.



PS2 recibe un estupendo editor musical de fácil manejo, con el que crearemos temas de estilos tan dispares como el trance, el rock o el pop gracias a miles de sonido pregrabados que podemos modificar a nuestro antojo. También se incluye una completa mesa de mezclas, y se ha mejorado la posibilidad de grabar nuevos sonidos a través de un micrófono o un muestreador conectados a los puertos USB de la consola, sonidos que por supuesto podemos utilizar en nuestros temas. También ha mejorado el editor de vídeo, con más imágenes y nuevas animaciones.

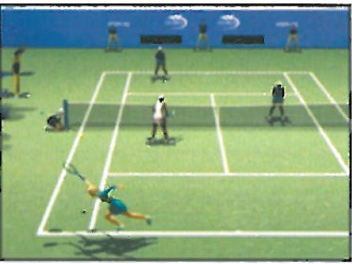
Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (4100 kb) • Dual Shock 2

Tu PS2 se convierte en un estudio de grabación con posibilidades infinitas, ya que puedes añadir todos los sonidos que quieras.

8

Compañía **Wanadoo** | Género **Deportivo** | Precio **49,95 €** | Edad **+3**

Roland Garros 2003



A pesar de que los gráficos cumplen, *RG2003* falla en la mala IA de los jugadores.



La presencia de tenistas reales como Corretja, Safin o Justine Henin-Hardanne, es el mayor atractivo de este simulador de tenis gráficamente correcto, pero que falla en la IA de los jugadores, a los que hasta en el nivel de dificultad más alto es fácil ganar con las mismas rutinas. Además, en el modo Estrella (que nos permite disputar las últimas rondas de los torneos del Grand Slam), los tenistas se muestran aún más inútiles, y resulta casi imposible perder. Esto merma mucho la diversión, y sólo los partidos para cuatro jugadores nos entretendrán un rato.

Castellano • 1-4 jugadores
Memory Card 2 (62 kb) • Dual Shock 2

Incluye tenistas reales como Corretja o Safin, pero la escasa IA de los tenistas controlados por la consola acaba con la diversión.



5

Compañía **Square** | Género **Rol** | Precio **29,95 € (4.995 ptas.)** | Edad **+3**

Kingdom Hearts

Soñar nunca fue tan "barato"...

Una de las producciones más vendidas de las pasadas Navidades reaparece en la serie Platinum, dispuesto a conquistar a todos los que entonces no lo probaron.







En *Kingdom Hearts* tendremos que visitar un buen puñado de localizaciones vistas en las películas de Disney, como Tarzán, Dumbo, Alicia en el País de las Maravillas, Pesadilla antes de Navidad...

Nunca antes en la historia del videojuego se habían unido dos talentos creativos del calibre de Disney y Square, un "matrimonio" bien avenido que ha dado como fruto un juego de rol de acción único e irrepetible. En él se dan cita los personajes más famosos de las películas Disney con un sistema de juego digno del mejor RPG de Square, y lo mejor de todo es que esta "extraña pareja" funciona a las mil maravillas, tanto en los aspectos jugables, como visuales y argumentales.

KINGDOM HEARTS NOS invita a salvar el Reino Mágico de la amenaza de los "sincorazón", unas criaturas que están acabando con todos los habitantes. Para ello tendremos que embarcarnos en un largo viaje y recorrer numerosos planetas que, curiosamente, están inspirados en los clásicos Disney, como "Aladdin". En todos ellos combatiremos cuerpo a cuerpo con los "sincorazón", y conoceremos a numerosos personajes que nos propondrán retos, como encontrar a los 101 Dálmatas. Todo acompañado por un sistema de combate muy ágil y zonas en las que prima el salto sobre la lucha. Y como colofón, unos gráficos de verdadero lujo que, aunque puedan parecer ideados para los "peques", esconden un gran juego de rol para todas las edades... independientemente de que te guste Disney.



Cada mundo está "dominado" por un gran "sincorazón", al que tendremos que derrotar con la ayuda de nuestros dos compañeros de equipo y haciendo uso de nuestra espada llave y la magia.

El toque de Square

Como en cualquier juegos de rol de Square, como *Final Fantasy*, a nuestro alcance tenemos un buen puñado de opciones: comprar armas y protecciones, combinar objetos para conseguir ítems más poderosos... Incluso podemos hacernos con el control de varias invocaciones, o personajes de mayor poder.


A diferencia de otros juegos de rol, las peleas no son por turnos, y son como en los juegos de acción.


Las invocaciones son famosos personajes de Disney, como Bambi, Dumbo o Simba, de El Rey León.


FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés**
Formato: **DVD** | Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 | M. CARD (124 kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 9 Sonido 9 Diversión 9
Duración 9 Calidad/Precio 10

↑ Une de manera magistral el encanto "Disney" con el estilo de juego de Square. Genial.

↓ Si detestas la "ñoñería" Disney, ver a Winnie The Poo en PS2 puede dispararte el azúcar...

Un excepcional juego de rol, que sabe ganarse el corazón tanto de los detractores de las pelis Disney como de los juegos de rol tipo *FF*.


9



Maximo: Ghost to Glory

Con muertos vivientes a mí...

¿Sueñas con convertirte en un caballero y salvar a una princesa? ¿Aunque tengas que enfrentarte a zombis y demonios en calzonzillos? Pues *Maximo* es tu juego...







La acción está presente en todo momento: disponemos de dos tipos de ataque para acabar con nuestros enemigos, y gracias a un montón de ítems podemos aprender nuevas técnicas, como magia.

Maximo es la secuela no "oficial" de *Ghost´n Goblins*, un arcade que marcó época en los años 80 y que, pese a llevar más de un año en el mercado, continúa siendo una experiencia de juego gratificante... y más ahora con su entrada en la serie Classics.

En *Maximo* controlamos a un caballero "andante" que vuelve a la vida para salvar a su princesa y su reino de la tiranía de un malvado mago. Lógicamente, su aventura no va a ser un camino de rosas, y para cumplir tan dura tarea deberá recorrer 30 extensos niveles repartidos por 7 mundos, luchando cuerpo a cuerpo con todo tipo de demonios, zombis y otros seres del averno. Menos mal que a su favor tiene un completo kit de caballero, compuesto por una armadura, un escudo y una espada que, gracias a unos variados ítems, desarrollan nuevas habilidades, como hechizos.

SU FUERTE CARGA VISUAL se plasma en un universo 3D cambiante, que se deforma a nuestro paso, y que se ambienta en lugares tan inhóspitos como cenagosos pantanos, castillos góticos... etc. Eso sí, pese a esta "tétrica" ambientación, el sentido del humor está presente durante todo el juego: un héroe que se queda en calzonzillos, esqueletos cabezudos... Todo esto hace de *Maximo* una gozada, un juego que consigue combinar el estilo de juego simple y directo de los años 80 con unos gráficos propios del siglo XXI. Es, sin duda, una propuesta fresca, diferente y muy divertida.



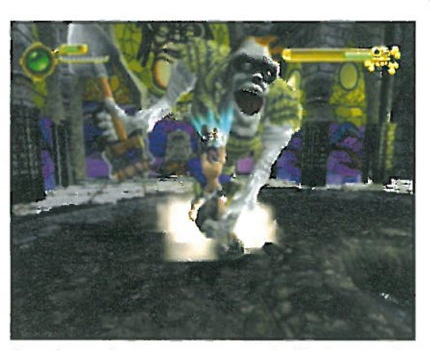
Maximo también tiene un fuerte componente "plataformero", hasta el punto de que resulta tan importante pelear con los no-muertos, como evitar la lava, las aguas heladas y otros peligros.

Morirse de risa

Pese a su "look" tétrico, *Maximo* es sobre todo un juego que busca la sonrisa y la carcajada. Así, cada mundo esta poblado por una serie de criaturas que son burdas caricaturas de algunos de los personajes más famosos de las pelis de terror, como Frankenstein, los santeros del vudú o los hombres lobo.



Entre los enemigos comunes podemos encontrar casi de todo: esqueletos con un gran cabezón, hombres lobo...



En cada mundo nos espera un enemigo final, como este Frankenstein, al que debemos machacar los juanetes.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**









DUAL SHOCK 2 · M. CARD (259 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 9 · Diversión 8 · Duración 8 · Calidad/Precio 8

Un desarrollo divertido, variado, con muchos saltos y acción... ¡y con sentido del humor!

En ocasiones la dificultad se dispara hasta cotas desesperantes... como en los años 80.

Maximo es un estupendo juego de acción, en el que tanto técnica como sistema de juego rozan un nivel de calidad muy elevado.



8

Los mejores

Pads

	1	**DUAL SHOCK 2** Fabricante: **Sony** · **29,95 €** El pad oficial es sobresaliente en todos los aspectos, aunque algo caro.
	2	**GLADIATOR** Fabricante: **Pro Play** · **12,95 €** Gran relación calidad precio y con extras interesantes.
	3	**SPIDER-PAD** Fabricante: **Naki** · **29,95 €** Excelentes materiales, atractivo diseño y buena calidad. Si fuera más barato...

Tar. de Memoria

	1	**MEMORY CARD SONY 8 MB** Fabricante: **Sony** · **29,95 €** Es la tarjeta oficial y eso es garantía de calidad, pese a su precio.
	2	**MEMORY CARD 16 MB** Fabricante: **Upxus** · **30 €** Una clónica con el doble de capacidad de la oficial y a un gran precio.
	3	**16MB MEMORY STATION** Fabricante: **Logic 3** · **33 €** Si ya tienes una tarjeta, gracias a este aparato tendrás 16 megas extra.

Mandos DVD

	1	**MANDO OFICIAL SONY** Fabricante: **Sony** · **28 €** Es el oficial y por su alto precio incluye una actualización de los controles.
	2	**STEPS** Fabricante: **Molon Lave** · **15 €** Un mando de calidad, con controles básicos, pero con un gran precio.
	3	**DVD REMOTE BLISTER** Fabricante: **Thrustmaster** · **13 €** Resulta un poco incómodo, pero tiene un buen precio y es pequeño.

Volantes

	1	**DRIVING FORCE** Fabricante: **Logitech** · **100 €** Un excelente volante con Force Feedback y USB, aunque caro.
	2	**FERRARI 360 MODENA** Fabricante: **Thrustmaster** · **80 €** Es compatible con todos los juegos y tiene una gran calidad.
	3	**MONZA 2** Fabricante: **Pro Play** · **90 €** Es compatible con todos los juegos y tiene Force Feedback sin ser USB.

Pistolas

	1	**G-CON 2** Fabricante: **Namco** · **35 €** Una pistola de gran precisión, pero USB y no funciona con todos los juegos.
	2	**WALTHER PPK** Fabricante: **Guillemot** · **35 €** Tiene conexión normal y USB, lo que la hace compatible con todo.
	3	**P99 D2** Fabricante: **Logic 3** · **34,90 €** Menos precisa, pero con más extras: pedal y vibración, USB, retroceso...

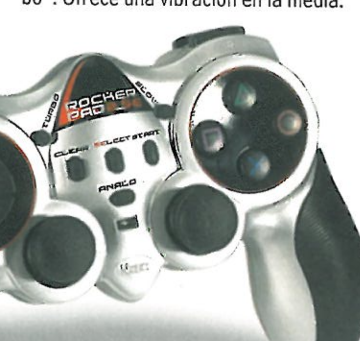
Wheel & Pad Combo

Una buena pareja, por un precio justo

■ **Pack periféricos** ■ **PS2/PSOne** ■ **49,90 €** ■ Distribuidor: **Herederos de Nostromo** ■ Tel.: **91 789 35 50**

CONTROLPAD

■ **STICKS Y CRUCETA:** los sticks son blandos, pero suaves y agradables. La cruceta nos facilitará las diagonales, aunque da sensación de fragilidad.
■ **BOTONES:** los superiores son un poco pequeños, pero correctos. El resto, perfectos: excelente tacto y analógicos.
■ **EXTRAS:** funciones "Slow" y "Turbo". Ofrece una vibración en la media.



■ **ACABADO:** un pad bien diseñado y cómodo. Excelentes materiales y unas instrucciones funcionales y en español.

VOLANTE

■ **ANCLAJE:** 4 ventosas que son insuficientes en los momentos de tensión.
■ **SENSIBILIDAD:** se echa en falta un sistema de calibrado, ya que el tiene un ángulo de giro demasiado amplio y las reacciones del coche son algo lentas.
■ **PEDALES:** no tiene, pero pueden usarse las manetas de cambio, que son analógicas y cómodas.
■ **COMPATIBILIDAD Y EXTRAS:** compatible con todos los modos. La vibración es muy pobre y no tiene extras.
■ **ACABADO:** cómodo, bien diseñado y de tacto agradable. Las instrucciones, claritas y en español.

■ CONCLUSIONES

Si tener volante te atrae, pero no es tu prioridad, este combo puede ser la solución. El pad es más que satisfactorio y perdonarás las carencias del volante si no eres un purista de la conducción. Y es que el precio del pack es de lo más competitivo.

■ **VALORACIÓN:** 

P99 D2 Light Blaster

Muchas posibilidades en una sola pistola

■ **Pistola** ■ **PS2/PSOne** ■ **34,90 €** ■ Distribuidor: **Herederos de Nostromo** ■ Tel.: **91 789 35 50**

Cuando se lanza una revisión de una pistola de la categoría de la Light Blaster, hay que tener todos los detalles en cuenta. Si esto no ocurre...

■ **PRECISIÓN:** no llega a la milimétrica eficacia de la pistola oficial de Namco, pero es muy eficaz.
■ **COMPATIBILIDAD:** conector normal y USB, por lo que es compatible con PSOne y PS2. Permite seleccionar entre los modos NegCon, NegCon2 y Normal con un interruptor. Lástima que hayamos detectado fallos en algunos títulos.
■ **EXTRAS:** modos de autorrecarga y autodisparo. Tiene pedal y efecto de retroceso sin necesidad de adaptador a red. Incluye una cruceta junto al cañón. Una zona nada cómoda, que convertirá en una tarea complicada el mover al personajes en juegos como *RE Dead Aim*.
■ **ACABADO:** excelentes materiales y un peso ideal. El gatillo posee el recorrido justo y proporciona la sensación de solidez exigible. Incorpora el adaptador Negcon y las instrucciones están en español.



■ CONCLUSIONES

Una lástima que en esta revisión de la Light Blaster no se hayan solucionado los problemas de configuración con algunos juegos y que la cruceta esté en una posición tan incómoda. El resto de la pistola abrilla a un altísimo nivel y el precio es irresistible.

■ **VALORACIÓN:** 

Logic 3 Dance Mat

¡¡Llega la hora de saltar!!

■ **Alfombra de baile** ■ **PS2/PSOne** ■ **24,90 €** ■ Distribuidor: **Herederos de Nostromo** ■ Tel.: **91 789 35 50**

Seguro que echabas de menos mover el esqueleto al son de tu consola. Pues nada, ya tienes una nueva alfombra de baile con las que saciar tus necesidades de marcha.



■ **FUNCIONAMIENTO Y COMPATIBILIDAD:** basta conectarla a unos de los puertos del pad y ya está. Luego sólo tendrás que seguir las instrucciones de cada juego y ponerte a brincar. Por supuesto, puedes usarla con muchos otros géneros (aunque carece de los botones L y R), pero únicamente resultará útil con juegos de baile como *Dancing Stage Megamix*. Eso sí, es totalmente compatible con las dos consolas de Sony, por lo que tendrás mayores oportunidades de sacarle provecho.

■ **MATERIALES:** inmejorable en todos los aspectos. El plástico usado en la parte superior es muy resistente y menos escurridizo de lo habitual en este tipo de periféricos. La base está fabricada con un material antideslizante que garantiza la estabilidad de la alfombra (ante movimientos "normales", claro). Incluso el diseño y los colores usados están bien elegidos.

■ **SENSIBILIDAD:** perfecta. La alfombra responde sin problemas a las pisadas, sin necesidad de saltar como un elefante para que las pulsaciones sean detectadas. Lo sentimos por los que usan la excusa de la alfombra para esconder su falta de ritmo.

■ CONCLUSIONES

Una alfombra genial y con un precio muy atractivo. Si todavía no tienes ninguna y te gusta el género de los juegos de baile, ésta es una excelente oportunidad de hacerte con un periférico imprescindible para sacarle todo el partido.

■ **VALORACIÓN:** 

Maletín G-Pak

Saca de paseo la consola de forma segura

■ **Maletín de transporte** ■ **PS2** ■ **39,90 €** ■ Distribuidor: **Herederos de Nostromo** ■ Tel.: **91 789 35 50**

Nuestra PS2 es una máquina demasiado delicada como para llevarla a casa de los amigos o de la abuela de cualquier manera. Necesitaríamos un bolso que le proporcionase protección y dispusiese de espacio para llevar todo lo necesario para disfrutar con ella. Un bolso como éste.

■ **CAPACIDAD:** además del espacio para la consola, viene equipado con un porta-discos con capacidad para 16 juegos y un bolsillo exterior en el que guardar un par de mandos, tarjetas de memoria y todos los cables habituales. Vamos, que no se quedará nada fuera.

■ **MATERIALES:** sólo hay una palabra para definir la calidad de los materiales: insuperable. Todo la maleta está hecha con tal esmero que nunca nos preocuparemos por la integridad de la consola. Desde las cremalleras hasta los refuerzos usados en las "paredes", impregnan al conjunto de una apabullante sensación de robustez y "buen hacer". No nos hemos atrevido a lanzarla desde un tercer piso, pero casi...

■ **ACABADO:** enormes tacos de goma en la base, rejillas de ventilación, porta CD plegable, asa para llevarla del hombro... y así podríamos seguir un buen rato. Incluso te da la posibilidad de conectar la consola y jugar con ella sin ni siquiera sacarla del maletín, ya que se puede abrir y extender casi por completo gracias a la cremallera principal y a una tapa con velcro.

■ CONCLUSIONES

Un excelente maletín en todos los aspectos. Quizás no sea ni tan bonito ni tan barato como el de Sony, pero ofrece a cambio más capacidad y resistencia. Vamos, que dejará más que satisfecho al que quiera transportar la consola con las máximas garantías.

■ **VALORACIÓN:** 

Otras novedades



X-Arcade Solo

PS/PS2 • 105 €
Smallisbig.com (Online)

■ **VALORACIÓN:** 

Es el modelo individual del fabuloso stick arcade que comentamos hace dos meses. Esta versión mantiene la palanca y los botones propios de una máquina recreativa, y un acabado de lujo. Es un poco caro, pero ideal para los juegos arcade.



PS2 RF Unit Autoswitch

PS/PS2 • 7,20 €
Aplisoft (93 589 54 44)

■ **VALORACIÓN:** 

Estáis ante el mejor cable de antena que hemos probado. Y no es porque los materiales sean especialmente buenos, sino por el interruptor "CH" que permite cambiar el canal donde se sintoniza la señal de la consola. Y lo mejor, a un precio excelente.



Universal Scart Cable

PS/PS2 • 9,90 €
Aplisoft (93 589 54 44)

■ **VALORACIÓN:** 

Los mejores cables para jugar son los RGB y aquí tenéis uno que puede usarse con las tres consolas de nueva generación. Los materiales no son los mejores del mundo, ni ofrece salida de audio independiente, pero por 10 € no se le puede pedir más.

OcioMovil
www.ociomovil.com

REGALA MELODIAS
Envía al **5354** **REGALOPLY** seguido de un espacio y la referencia de la canción. **Ej.: REGALOPLY SIETE**

nuestra número 1
THE FUNERAL OF HEARTS
Envía TONOPLY FUNERAL

MELODÍAS

melodías TOP

Melodía	ref.
The funeral of hearts/Him	funeral
Mundian to bach ke/Panjabi Mc	mundian
Papichulo/Ragga Reyes	papichulo
Hasiendo el amor/Dinio	hasiendo
In da club/50 cent	inda
Fiesta/Dj Méndez	fies
La madre de José/El Canto del Loco	madre
Veinte de enero/La Oreja de Van Gogh	enero
Calavera/Seguridad Social	calavera
Inerte/Los Piratas	inerte



Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOPLY** seguido de la referencia de la melodía.
Ejemplo: **TONOPLY LOBO**

TOP GREÑAS

Melodía	ref.
Víspera de todos los santos/Los Suaves	vispera
Don't stop/Rolling Stones	dont
Sweet child ´o mine/Guns & Roses	child
El lobo se espanta/Fito y los Fitipaldis	lobo
La hoguera/Extremoduro	hoguera
Somewhere I belong/Linkin Park	somewhere
We will rock you/Queen	rockyou
600/Dream Theater	600
Loco por incordiar/Rosendo	loco
Master of puppets/Metallica	puppets
Cannabis/Ska-P	cannabis
Honky Tonk Women/Rolling Stones	honky
Light my fire/The Doors	myfire
Trapos sucios/Fito y los Fitipaldis	trapos
Stairway to heaven/Led Zeppelin	stair
Smoke on the water/Deep Purple	smoke
Peligrosa maría/Los Suaves	peligrosa
Oveja negra/Barricada	oveja
Bohemian Rhapsody/Queen	bohemian
Born to run/Bruce Springsteen	born
Bribriblibli/Extremoduro	bri
Seek & Destroy/Metallica	seek
Winds of change/Scorpions	winds
Maneras de vivir/Rosendo	maneras
You know you are right/Nirvana	know

TOP CINE Y TV

Melodía	ref.
Matrix Reloaded	matrix
Bring me to life/Daredevil	bring
Shin Chan	shinchan
Los Simpsons	simpsons
8 miles/Eminem	millas
Blade Runner	blade
El bar Coyote	coyote
Blade	vampiro
Friends	friends
James Bond	bond
El coche fantástico	kitt
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Futurama	futurama
La boda de mi mejor amigo	boda
Benny Hill	benny
Tiburón	tiburon
Siete vidas	siete
Star Wars (Imperial March)	vader
Star Trek	startrek
Superman	superman
Torrente 2	torrente2
La bola de cristal/Alaska	bola
Encuentros en la 3ª fase	fase
El exorcista	exorcista

DE HOY Y SIEMPRE

Melodía	ref.
Fly away/Lenny Kravitz	fly
Tears in heaven/Eric Clapton	tears
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
The wall/Pink Floyd	wall
Bitter Sweet Symphony/The Verve	bittersweet
Electrical storm/U2	electrical
Every breath you take/The Police	breath
Fear of the dark/Iron Maiden	fear
Lonesome day/Bruce Springsteen	lone
Stars/Cranberries	stars
Sympathy for the devil/Rolling Stones	devil
Who wants to live forever/Queen	who
Nothing else matters/Metallica	nothing
American life/Madonna	americanlife

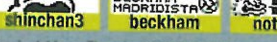
TOP HIP HOP

Melodía	ref.
Ballantines/Violadores del Verso	ballantines
Tanguillo de Maria/Ojos de Brujo	maria
Madrid zona bruta/CPV	zona
La ciudad nunca... /Violadores del Verso	duerme
Ventilador R80/Ojos de Brujo	ventilador

LOGOS



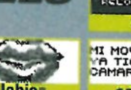




madrid2, matrix, bomba, homer2, potas, supernenas, birra, f1, gandalf, capullo, peligro, espana3, cochazo, trompa, half, botellin, ronaldo, bebe, dakar, cadillac, format, hulk, 4x4, deportivo, coche, mira, cartman, born, xxx, fiesta, shinchan3, beckham, notocar3

Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOPLY** seguido de un espacio y la referencia del logo. Ejemplo: **LOGOPLY HULK**

POSTALES









neo, pirata, sonic, metallica, tetuda, dos, labios, camara, reloaded, fumar, perro, aragon1, espacio, playboy, alonso2, chucho, disfraz, apagar, butaca2, simpsons, spiderman2, trompa2, hulk1, bolera, notocar, cine

Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOPLY** seguido de un espacio y la referencia del logo. Ejemplo: **LOGOPLY NEO**

KAMASUTRA

censurado butaca · censurado amazona · censurado carretilla · censurado cara
censurado perrito · censurado medusa · censurado sometido · censurado arco

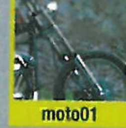


Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOPLY** seguido de un espacio y la referencia del logo. Ejemplo: **LOGOPLY SOMETIDO**

FOTOS

NUEVO
















coche01, moto01, ninja01, tigre01, explosion01, mujer01, bola01, coche02, radar01, aguila01

Envía un mensaje al **5354** con el texto **FOTOPLY** seguido de un espacio y la referencia de la foto . Ejemplo: **FOTOPLY COCHE01** (solo móviles compatibles con acceso a Wap configurado)

NOMBRES



CAÑERO modelo 1 · CAÑERO modelo 2 · Cañero modelo 8
CAÑERO modelo 10 · Cañero modelo 11 · Cañero modelo 12



Envía un mensaje al **5354** con el texto **NOMBREPLY** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras, junto con el número del modelo elegido. Ej.: **NOMBREPLY CAÑERO10**

MAXINOMBRES

Si quieres tener tu nombre más grande envía al **5354** el texto **NOMBREGPLY** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras junto con el número del modelo elegido (ver modelos de NOMBRES)
Ej.: **NOMBREGPLY CAÑERO9**

Coste por mensaje
0,90 Euros + IVA
Más información en nuestra página web: **www.ociomovil.com**

LOGOS: Nokia 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3590, 5110, 5130, 5210, 5510, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6510, 6590, 6610, 7110, 7210, 8210, 8250, 8290, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i. Alcatel OT3M, OT511, OT512, OT525, OT715; Ericsson R520, T20e, T29s, T39, T65,T66, T68, T200, T300, T600; Siemens A50, C45, S55, C55, ME45, M50. **MELODÍAS:** Nokia 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3590, 5210, 5510, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6510, 6590, 6610, 7110, 7160, 7210, 7650, 8110i, 8210, 8250, 8290, 8310, 8810, 8850, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i. Motorola V 50, V 100, Timeport 250, Timeport 260, Timeport 280, Talkabout 191, Talkabout 192,Talkabout 193. Alcatel OT 511, OT 512, OT 715. Sony-Ericsson T68. Philips Azalis 238, Azalis 268, Azalis 288, Fisio 120, Fisio 121, Fisio 310, Fisio 311, Fisio 312, Fisio 620, Fisio 820, Savvy Vogue, Savvy Vogue Melody, Ozeo, Ozeo 8@8, Xenium 989, Xenium 9@9. Sagem MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC9500, MC3000, MW3020, MW3022, MW3026, MW3040, MW3042, MW3046, MY3020, MY3022, MY3026, MY3040, MY3042, MY3046, MY3050, MY3052, MY3056, MY3062, MY3078, MyX5, PW3020, PW3026. Samsung SGH-N100, SGH-N500, SGH-N600, SGH-N620, SGH-R210S, SGH-T100, SGH-T108, SGH-T400.



polifónica número 1
MUNDIAN TO BACH KE
Envía POLIPLY MUNDIAN

5354

TOP polifónicas

	ref.
Mundian to bach ke/Panjabi Mc	mundian
Calavera/Seguridad Social	calavera
In da club/50 cent	inda
El lobo se espanta/Fito y los Fitipaldis	lobo
Vispera de todos los santos/Los Suaves	vispera
Pan de higo/Rosendo	pan
Shin Chan	shinchan
Siete vidas	siete
Start me up/Rolling Stones	start
Tears in heaven/Eric Clapton	tears

melodías POLIFÓNICAS

Para acceder a la descarga de melodias polifónicas es necesario estar configurado el acceso a WAP

Envía un mensaje al **5354** con el texto **POLIPLY** seguido de la referencia de la melodía.
Ejemplo: POLIPLY MADRE

600/Dream Theater	600
8 miles/Eminem	millas
Agradecido/Rosendo	agradecido
American life/Madonna	americanlife
Angie/Rolling Stones	angie
Ballantines/Violadores del Verso	ballantines
Beautiful day/U2	beautifulday
Benny Hill	benny
Blade	vampiro
Blade Runner	blade
Bohemian Rhapsody/Queen	bohemian
Bonito/Jarabe de Palo	bonito
Bring me to life/Evanescence	bring
Born to run/Bruce Springsteen	born
By the way/Red hot chili peppers	way
Camino de la cama/S Total	cama
Can't stop/Red hot chili peppers	cant
Cannabis/Ska-P	cannabis
Check the meaning/Richard Ashcroft	check
Como el pez/La Caja de Pandora	pez
Desde los chiqueros/SFDK	chiqueros
Dolores se llamaba Lola/Los Suaves	dolores
Don't stop/Rolling Stones	dont
Dreams/The Cranberries	dreams
Electrical storm/U2	electrical
Encuentros en la 3ª fase	fase
Enter sandman/Metallica	enter
El exorcista	exorcista
Fear of the dark/Iron Maiden	fear
Fly away/Lenny Kravitz	fly
Futurama	futurama
Hasiendo el amor/Dinio	hasiendo
Highway to hell/ACDC	highway
Honky Tonk Women/Rolling Stones	honky
Hysteria/Def Leppard	hysteria
Friends	friends
In my place/Coldplay	place
Indiana Jones	indiana
Jaded/Aerosmith	jaded
James Bond	bond
El coche fantástico	kitt
La bola de cristal/Alaska	bola
La ciudad nunca../Violadores del Verso	duerme
La cocinera/La Mala Rodríguez	cocinera
Fiesta/Dj Méndez	fies
La hoguera/Extremoduro	hoguera
La madre de José/El Canto del Loco	madre
Light my fire/The Doors	myfire
Loca/Malena Gracia	loca
Lullaby/The Cure	lullaby
Madrid zona bruta/CPV	zona
Malas noticias/Los Suaves	noticias
Maneras de vivir/Rosendo	maneras
Master of puppets/Metallica	puppets
Me estoy quitando/Extremoduro	quitando
Ojú/Las Niñas	oju
One/Metallica	one
Oveja negra/Barricada	oveja
Palabras para Julia/Los Suaves	julia
Peligrosa maría/Los Suaves	peligrosa
Puedes contar conmigo/La Oreja..	puedes
Pulp Fiction	pulp
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Simpsons	simpsons
Rocky	rocky
Salir corriendo/Amaral	salir
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
Seek & Destroy/Metallica	seek
Smells like teen spirit/Nirvana	teen
Smoke on the water/Deep Purple	smoke
So payaso/Extremoduro	payaso
Somewhere I belong/Linkin Park	somewhere

TU NOMBRE ELFICO

Para descubrir tu nombre en caracteres élficos envía un mensaje al **5354** con el texto **ELFICOPLY** seguido de un espacio y tu nombre o apodo. **Ej: ELFICOPLY SERGIO**

INSULTOS

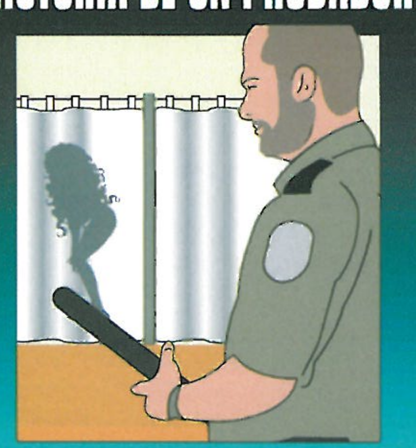
Recibe los mejores insultos enviando **INSULTOPLY** al **5354** y flipa.



Para tener tu NEONOMBRE en tu móvil envía **NEOPLY** seguido de un espacio y tu nombre o apodo al 5354. **Ejm.: NEOPLY LUIS**

CHISTES

Alégrate el día con los mejores chistes. Envía **CHISTEPLY** al **5354** y flipa.



La chica del probador viene todos los jueves a robar ropa interior ¿Te atreves a entrar?¿Y después?...Tú decides como acaba. Envía **HISTORIAPLY** al **5354**

TU NOMBRE STAR

Hace mucho, mucho tiempo, en una galaxia lejana, muy lejana..., los nombres se creaban con una fórmula secreta. Ahora nosotros la tenemos.

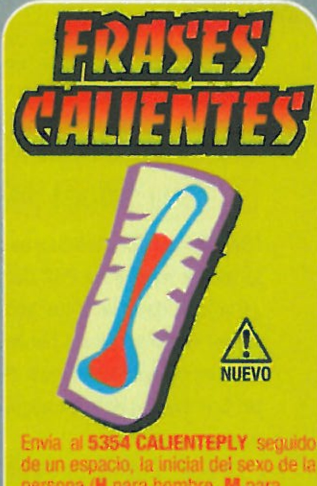
Para tener tu nombre galáctico envía **STARPLY** seguido de un espacio y tu nombre.primer apellido.segundo apellido.ciudad de nacimiento al **5354**.
Ejm.: **STARPLY PEDRO.MARTIN.GIL.MADRID**





SEX MACHINE

Envía un mensaje al **5354** con el texto **SEXPLY** seguido de un espacio y tu **NICK** y te presentaremos la persona que estás buscando.
Ejm: SEXPLY MACHOMAN



Envía al **5354 CALIENTEPLY** seguido de un espacio, la inicial del sexo de la persona (**H** para hombre, **M** para mujer), otro espacio y el teléfono del destinatario.
Ejm.: CALIENTEPLY M 690000000

POLIFONICAS: NOKIA 3150i,3510,3650,6100,6610,7210,7250,7650,8910i - PANASONIC GD700,GD87 - SIEMENS C55, S55 - ERICSSON T300,P800 - SAMSUNG A800,S100,S300,T10,T400,Q300 - SAGEM MY3020, MY3022, MY3026, MY3040, MY3042,MY3046,MY3050,MY3052 MY3056. Atención al cliente: clientes@ociomovil.com. Tel.: 91 640 48 11. Horario de oficina. Ver autores de las melodias en www.ociomovil.com - SGAERMV&M/34/536/10/80210.



MAS MELODIAS Y PRODUCTOS EN
www.ociomovil.com

Dirección C/ Los Vascos, N°17, 2ª Planta 28040 (Madrid) | E-mail playmania.consultorio@hobbypress.es

Consultorio

Si queréis que el equipo de Play2Manía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, Play2Manía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.

Acción, acción y... más acción

Hola playmaníacos. Os sigo desde el número 1 sois la mejor revista de todas las que he leído. Al grano. Tengo una duda: ¿*Devil May Cry 2* (el uno me encantado), *MGS 2 Substance* (me he enamorado de la saga), esperar al *MGS 3* o *Enter de Matrix* (mi "peli" favorita).

Álex Aguinaga (e-mail)

A ver. Esperar a *MGS3* es mucho esperar, porque saldrá bien entrado el año que viene. Si ya tienes *MGS2*, comprarse el *Substance* no tiene mucho sentido. Así hemos reducido el tema a *Devil May Cry 2* y *Enter The Matrix*... Nos lo pones difícil, la verdad. Va un poco en gustos. Aunque *Devil May Cry 2* nos parece mejor juego, lo cierto es que *Enter the Matrix* tiene un atractivo muy especial. Además, es muy divertido y engancha.

Enter The Matrix es uno de los mejores y más atractivos juegos de acción del momento.

El terror acecha en Silent Hill

Hola. Ante todo, felicitaros por hacer la mejor revista de PS2 del mercado. ¿Por qué decís que los puzzles de *Silent Hill 3* son muy fáciles, cuando son los más difíciles que he visto en un Survival? ¿Habrá cuarta parte?

Raúl Serrano (e-mail)

En el nivel Difícil hay alguno complicado, pero en general son bastantes más sencillos que los de, por ejemplo, el primer *Silent Hill*. Y además, son menos numerosos. La verdad es que los Survival de hoy día son más fáciles que los de hace unos años, Acuérdate del primer *Resident Evil* o el famoso puzzle del piano de *Silent Hill*... Al grano, sí habrá una cuarta parte de *Silent Hill* y, de hecho, ya están trabajando en ella.



Silent Hill 3 es el juego de la saga más orientado a la acción. Konami ya trabaja en la cuarta parte.

Una futbolera

Hola compañeros, quisiera comprame un juego de fútbol, pero antes me gustaría saber si saldrá próximamente *Pro Evolution Soccer 3* y si no es así, ¿qué juegos de fútbol me recomendáis para mi PS2?

Riariau (e-mail)

Es previsible que estas Navidades salga *Pro Evolution Soccer 3*. Además, también va a salir un nuevo *FIFA* que, por lo que hemos podido ver, va a ser realmente sorprendente. Estate atento a ver que se cuece, porque puede que *FIFA 2004* sea una auténtica pasada. En cualquier caso te conviene esperar, ya que ahora sólo puedes encontrar cosas un poco desfasadas. Sólo te recomendaríamos, si no quieres esperar más, el primer *Pro Evolution Soccer*, que está en Platinum y a la hora de jugar tiene muy poco que envidiar a la segunda parte.

Conviene esperar a otoño para comprar un buen juego de fútbol.

Conseguir juegos descatalogados

¿Hay algún lugar donde conseguir juegos descatalogados, como *Silent Hill* de PSOne? Me han dicho que como el primer *Silent Hill* no hay ninguno. Gracias por atender mis preguntas.

Tonino (e-mail)

Para conseguir juegos descatalogados vas a tener que recurrir al mercado de segunda mano. O buscar en tiendecitas pequeñas donde aún les quede algún resto, lo que puede ser aburrido y poco fiable. Una buena opción es buscar en la cadena Daily Price donde venden de segunda mano con garantías. Consulta en su web cuál es el establecimiento más próximo a tu domicilio: www.daily-price.es.



Para conseguir juegos descatalogados hay que recurrir al mercado de segunda mano.

Aún no se sabe nada de *Kingdom Hearts 2*, pero este otoño no nos va a faltar buen rol.

Elegir un buen juego de rol

Hola playmaníacos. Me encanta el rol y no sé por cuál decidirme: *Final Fantasy X-2*, *Final Fantasy XI*, *Kingdom Hearts 2*. ¿Otra opción que se me escape e igual de buena?

Mario Páez (Madrid)

Estás hablando de juegos que van a tardar bastante en salir. *Final fantasy X-2* se va a febrero de 2004, *Final fantasy XI* va a ser Online y depende de cuándo y cómo se monte el servidor de universo persistente que precisa, y de *Kingdom Hearts 2* aún ni siquiera se ha hablado en serio... Vamos, que a lo mejor salen tan espaciados que te pue-

EL TEMA DEL MES:

La serie Platinum y otras series de precio económico son un aliciente para comprar juegos, pero mucho ojo, no todas son igual de buenas.

¿Qué es un Platinum?

Hola amigos de Play2Manía. Ya sé que los juegos Platinum son baratos, pero me gustaría saber en qué se diferencian con respecto a otros juegos baratos, como los Classic.

Antonio Minguela (Madrid)

Cualquier compañía puede lanzar una serie de juegos a precio económico, como los Classic que mencionas, que son de Electronic Arts. En estas series puede salir cualquier juego de la compañía. Sin embargo, la serie Platinum es una selección que hace la propia Sony y sólo con autorización de Sony pueden salir juegos con ese sello. El criterio que sigue Sony para seleccionar los Platinum se basa en las ventas que el juego haya acumulado y las críticas recibidas. Esto significa que sólo los juegos realmente buenos llegan a Platinum. Comprar un juego de una serie barata cualquiera no significa nada más que eso, que es barato; sin embargo, comprar un Platinum te garantiza calidad.

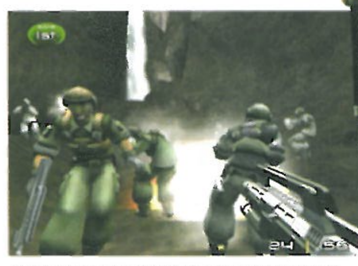
des comprar los tres. En breve se van a poner a la venta varios juegos de rol muy interesantes, como *Dark Chronicle* (septiembre), *Breath of Fire: Dragon Quarter* (octubre), *Unlimited Saga* (septiembre)... Después del verano no te va a faltar rol donde elegir.

Los mejores shooters

Hola Play2Manía, Tengo una duda y quiero que me ayudéis. Estoy un poco dudoso entre comprarme el *TimeSplitters 2* o el *Devil May Cry 2* o algún juego de shooter que sea bueno.

Berk Birol (e-mail)

Bueno, la verdad es que *TimeSplitters 2* y *Devil May Cry 2* no se parecen en nada, no nos extraña que dudes... El primero es un shooter subjetivo, y el segundo una aventura con mucha acción. ¿Qué prefieres? *TimeSplitters 2* es más largo e ideal si vas a jugar con más amigos. Otros shoot'em up subjetivos realmente buenos son *Medal of Honor Frontline* y *Wolfenstein*.



Si buscas un shooter largo y completo, una de las mejores opciones es *TimeSplitters 2*.

A tortazo limpio

Hola. *Las Dos Torres* me ha defraudado mucho, ¿hay algún beat'em up decente previsto para el futuro? ¿Será *El Retorno del Rey* tan malo? Y lo digo por la jugabilidad.

Diego Torres (e-mail)

Las Dos Torres tiene el defecto de ser demasiado simple (aporrear botones y poco más), lo que también ocurre con la mayoría de los beat'em up. La cuestión es que ya no hay beat'em up puros y duros, todos aportan otro tipo de connotaciones: toques aventureros, algún que otro puzzle, disparos... Se espera que *El Retorno del Rey* sea mejor. Desde EA nos han asegurado que han aprendido la lección. Se podrá jugar a dobles, manejar distintas máquinas y los niveles serán el triple de largos. Otra buena opción si te gusta esto de repartir tortazos es *Hulk* y también tiene su atractivo *Dynasty Warriors IV*, aunque es más simple.

***El Retorno del Rey* promete ser mejor que *Las Dos Torres*. Otro buen beat'em up, pero con más chicha que *LDT*, es el nuevo *Hulk*.**



Ésta es la única imagen que se ha visto de *Final Fantasy XII*, previsto para marzo de 2004 en Japón.

El follón de Final Fantasy XII

Hola. Antes de nada, sabed que sois la mejor revista de los quioscos. El otro día leí que *Final Fantasy XII* estaba casi acabado, pero vosotros no habéis puesto ninguna imagen y en Internet dicen lo contrario. ¿Me podéis explicar qué pasa?

Manuel Rebollo (e-mail)

A ver. Square sigue trabajando en *Final Fantasy XII* y está previsto que salga en Japón en marzo de 2004. Vamos, que todavía le queda un poquito... De hecho, no se han enseñado pantallas, ni se han dado detalles. Existe una imagen (la tienes arriba), que es una especie de publicidad, de la que se puede deducir que tendrá una estética medieval estilo *Final Fantasy IX*. Antes de jugar a *Final Fantasy XII*, podrás probar *FFX-2*.

Nuevo modelo de PS2

Hola, quería preguntaros acerca del nuevo modelo de PS2 que ha salido en Japón, y que cuesta 200 euros, ¿sabéis cuándo llegará a España? ¿En qué consiste exactamente?

Antonio Heredia (e-mail)

Ese nuevo modelo de PS2 es básicamente la misma consola que ahora se vende en España, aunque con algunos cambios internos. Por ejemplo, se han combinado varios procesadores, se han eliminado las entradas para cable i-link, incluye receptor de infrarrojos para el mando a distancia, es más silenciosa y pesa algo menos. Por lo demás es igual, es decir, la misma potencia y las mismas posibilidades. Es una evolución gracias a los avances tecnológicos, que permite abaratar costes al tiempo que mejora algunos problemas. Es de suponer que en unos meses ése sea el modelo que se venda en todo el mundo.

LA SERIE PLATINUM

¿Cuánto tardan en salir los Platinum?

Qué pasa, monstruos. Estoy esperando a que salga *Vice City* en Platinum, pero como tarde tanto como *GTA III* me van a salir telarañas en el pad... ¿por qué hay juegos que salen en Platinum en menos de un año y otros tardan tanto?

Federico Combraos (La Coruña)

El plazo normal suele rondar el año, pero depende de cada compañía. Aunque Sony selecciona los juegos que pueden salir en Platinum y señala a partir de qué momento, luego cada compañía es libre de poner sus juegos en Platinum cuando les convenga. Si un año después de su lanzamiento un juego sigue vendiendo como el primer día, es difícil que la compañía quiera renunciar a semejantes beneficios al bajar el precio del juego a la mitad...

Gracias a la carátula Platinum se distingue a juegos de calidad, probada, pero a mitad de precio.

Platinum con sorpresas

Hola Play2Manía. Me he comprado la consola hace poco y uno de los primeros juegos que compré fue *Silent Hill 2: Director's Cut*, que es diferente a *Silent Hill 2*, aunque es Platinum. ¿Todos los Platinum tienen cosas extra como éste? ¿Cuáles las tienen?

Beatriz Álvarez (Valencia)

En realidad, los Platinum son exactamente el mismo juego que se puso a la venta en su momento, pero con una carátula que los distingue. Casos como el de *Director's Cut* no son habituales. De hecho, fíjate en *Metal Gear Solid 2 Substance*, que es el mismo juego, pero con nuevos modos de juego y cuesta lo mismo que una novedad. Y además es de Konami, igual que *Silent Hill 2*. Como ves, cada caso es un mundo, aunque en general no hay extras.

Diccionario

Tecnicismos y otros Bichos

Aquí vamos a tratar de explicar el significado de términos de uso frecuente en los videojuegos, pero que pueden sonar a chino. Si quieres saber lo que significa cualquier palabra, mándanos una carta o correo electrónico.

→Beta: una versión de un juego sin terminar. Este tipo de versiones son las que los desarrolladores hacen circular entre revistas y distribuidoras para que podamos ir haciéndonos una idea de cómo va a ser el juego. Con estas versiones hacemos las "previews", pero nunca los comentarios, ya que la versión final puede -y suele- cambiar.

→DVD: Son las siglas de Digital Versatil Disc y se trata de un soporte donde se puede almacenar cualquier tipo de información digital, ya sean datos, imágenes o sonidos. Eso sí, no todos los DVD son iguales, ya que lo importante son los datos grabados en ellos. De este modo, un DVD de datos (DVD-ROM) sólo puede ser leído por un ordenador, un juego de PS2 sólo puede ser reconocido por la consola y un Vídeo DVD sólo por aparatos preparados para leer vídeo. Aunque tiene el mismo aspecto que un CD, su capacidad es muy superior y los lectores de CD no lo pueden leer.

→Ítems: Son objetos que aparecen en los juegos y que los personajes pueden recoger o utilizar. Hay ítems para recuperar energía, ítems para ser más rápidos, ítems que proporcionan vidas extra, ítems que sirven para llegar a fases de bonus...

→RPG: Son las siglas de Role Playing Game, es decir, Juego de Rol (JDR). Con este nombre se conocen los juegos en los que asumimos el papel de uno o varios personajes con diferentes cualidades, con el objetivo de hacerlos evolucionar mejorando sus habilidades y armas, al tiempo que seguimos un argumento bien definido, teniendo relativa libertad para actuar. Normalmente en los RPG los combates se desarrollan por turnos. Los Action RPG son una variedad del género donde los combates son en tiempo real y dependen de nuestra habilidad. Por lo general, en los Action RPG se asume el rol de un sólo personaje.

→Survival Horror: un subgénero de las aventuras de acción, que se caracteriza por ponernos en situaciones tensas y terroríficas con el objetivo principal de sobrevivir a situaciones críticas. Una ambientación angustiosa, un trama llena de misterios, monstruos y puzzles más o menos complejos son sus notas distintivas.



SOCOM es más que un juego de acción: gracias al micrófono y al modo Online ofrece un valor añadido.

Enter the Matrix o SOCOM

¿Qué tal gente? Me gustaría saber cuál es mejor, *¿Enter the Matrix* o *SOCOM*? Gracias.

Eduardo Villegas (e-mail)

Depende de tus preferencias, pero podrías tener los dos y disfrutar como un enano con ambos. La cuestión es que *SOCOM* te ofrece una experiencia nueva y distinta. Además de los auriculares (que se incluyen con el juego) con los que puedes dar órdenes a los miembros de tu equipo, también tienes opción de jugar Online. Esto es un valor añadido que debes tener muy en cuenta si el juego Online te atrae un poquito. Y es que jugar con "personas" y no con la máquina, es una experiencia mucho más divertida. Si te atraen las cosas nuevas y tienes intención de jugar Online algún día, cómprate *SOCOM*.

Melodías para móviles

Hola amigos, enorme vuestra revista, enorme. Querría que me dijerais alguna web donde pillarme la banda sonora de *Metal Gear Solid 2* como melodía para mi móvil Alcatel.

David Paya (e-mail)

Hay varios sitios en Internet donde puedes mirar y descargarte melodías de forma gratuita. Una de las que más melodías de videojuegos tiene es Mr. Tones. Prueba en esta dirección: http://www.mrtones.com

PlayStation, Final Fantasy, Game Cube

He leído un reportaje sobre un *Final Fantasy* para la GameCube y la verdad, me parece fatal que Square saque un juego en esa consola, me gustaría sabes vuestra opinión. ¿Es verdad que la saga va a volver en exclusiva a Nintendo?

Rodrigo (Valladolid)

No, la saga *Final Fantasy* no va a volver en exclusiva a ningún sitio. Van a sacar algún *FF* en consolas Nintendo, pero también en PS2. Por otro lado, no nos puede molestar, al fin y al cabo Square hace juegos para cualquier plataforma. No podemos pretender que todo el mundo trabaje en exclusiva para PS2, es normal que se trabaje para varias consolas. A nosotros no nos parece mal...

Final Fantasy volverá a jugarse en consolas Nintendo. Y eso no es ni bueno ni malo...

PROBLEMAS TÉCNICOS

Problemas con los DVD

Hola. Nuestra PS2 da problemas con los vídeo DVD: se congela la imagen, dice que es imposible leer el disco... ¿Puede ser que la lente esté sucia o será una avería seria? ¿Podéis recomendarme algún producto de limpieza ?

Silvia (e-mail)

Si con los juegos no tenéis problemas, no creemos que sea una avería seria. Lo más probable es que el lector esté sucio. Os recomendamos el limpiador de DVD Traxdata, pero cualquier disco limpiador que os puedan recomendar en una tienda de electrónica o informática funcionará bien.

Si se ensuciara el lector de la consola, en ningún caso intentéis abrirla. Usad un disco limpiador.

Llevarse la ADSL de vacaciones

Si contrato en casa una línea ADSL y me voy de vacaciones, ¿podré seguir jugando con esa conexión?

David (Barcelona).

Claro, llevas el cable de teléfono arrastrando desde tu casa hasta donde estés de vacaciones y listo. ¿Cuándo te vas de vacaciones puedes usar el teléfono de casa? Pues igual.

¿Un virus en PS2?

Hola amigos de Play2Manía. Con el juego Online, ¿hay alguna posibilidad de que entre un virus en PS2?

Adrián Fernández (e-mail)

Es imposible, ya que no intercambias archivos, sólo información. De todos modos, un virus de PC no afectaría a PS2: son sistemas distintos.

Ordenadores viejos

Hola gente, quería saber si conectar la PS2 a un PC "antiguo" afecta a la velocidad del juego Online.

Carlos Tercero (e-mail)

La consola se conecta al módem, no al PC. El ordenador no influye, de hecho, puedes jugar Online sin PC. Eso sí, el módem debe ser de banda ancha.



¡¡Play2Manía te regala todos los meses una práctica guía del mejor juego del momento!!

IMPRESCINDIBLES PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº20

Play2 manía

Silent Hill 3

Mapas • Jefes finales • Puzzles • Objetos • Extras

¡¡Archívalas en las cajas de tus juegos favoritos!!

No te pierdas nuestra guía especial del mes que viene

CON RUEDAS Y A LO LOCO

Arcades de Velocidad

¿Te gustan los juegos de coches, pero correr en circuitos te aburre? ¿Quieres darle caña al acelerador y además enfrentarte a tráfico real, a la policía o a otros pilotos tan locos como tú? Si es tu caso, empápate de esta comparativa. En ella analizamos los juegos de velocidad más salvajes para que sepas cuál es tu mejor opción.



LOS 10 JUEGOS A EXAMEN

- →Big Mutha Truckers
- →Burnout 2: Point of Impact
- →Crazy Taxi
- →Midnight Club II
- →Need for Speed: Hot Pursuit 2
- →Smuggler´s Run 2
- →Spy Hunter
- →Starsky & Hutch
- →Stuntman
- →Wreckless: The Yakuza Missions

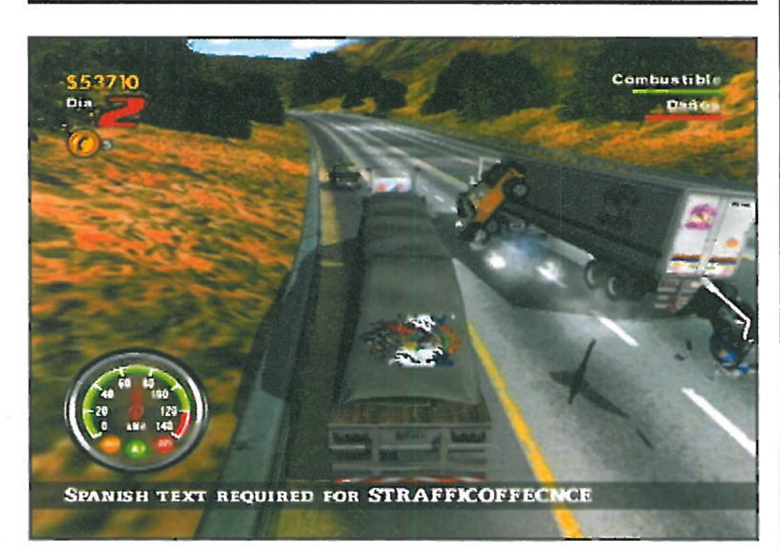
Big Mutha Truckers

Yo para ser feliz quiero un camión

Compañía: **Empire** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**

Memory Card 2 (450 kb)	Dual Shock 2	Volante	Tarjeta Ethernet
			

Valoración Gráficos: **B** Diversión: **B** Global: **B**



***Big Mutha Truckers* es un arcade de lo más atípico. En él vamos a convertirnos en "camioneros profesionales", y la velocidad a la que vayamos importará tanto como el tipo de mercancía que llevemos.**

■ **TIPO DE DESARROLLO:** El objetivo básico del juego consiste en transportar mercancías de una ciudad a otra. Tendremos que enterarnos de qué necesitan en cada lugar, comprar la mercancía barata, venderla cara y así sacar "pasta" para mejorar el camión. Por el camino tendremos que superar además ciertos retos, como "picarnos" con otros camioneros o evitar a los moteros. Este planteamiento entretiene de primeras, aunque poco a poco se vuelve repetitivo.

■ **APARTADO TÉCNICO Y CONTROL:** Aunque gráficamente no impresiona, la verdad es que cumple su cometido de forjar una ambientación "de carretera", a lo que también ayudan las melodías de nuestra radio. Eso sí, no está doblado, con lo que se pierde parte del humor que exhibe el juego. El control es duro y cuesta girar, pero qué queréis, estamos conduciendo un camión...

■ **OPCIONES Y MODOS DE JUEGO:** Hay 4 personajes en el juego y cada uno tiene su camión. Son pocos, sí, pero el modo Historia es largo y a los camiones se les puede añadir mejoras, lo que compensa un poco su escasez. También hay algunas misiones sueltas, pero faltan opciones Multijugador. En definitiva, estamos ante un juego bastante original y que le da un "toque estratégico" a la velocidad, aunque también es cierto que puede volverse repetitivo tras superar la sorpresa inicial.



El objetivo es transportar mercancías de un lugar a otro rápidamente, evitando moteros y a la policía.



En las ciudades compraremos distintas mercancías y lo ideal es comprar barato y vender caro.

Burnout 2

Velocidad extrema... y accidentada

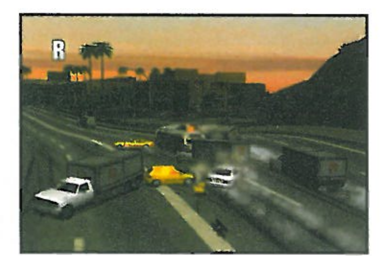
Compañía: **Acclaim** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

Memory Card 2 (166 kb)	Dual Shock 2	Volante	Tarjeta Ethernet
			

Valoración Gráficos: **E** Diversión: **E** Global: **E**





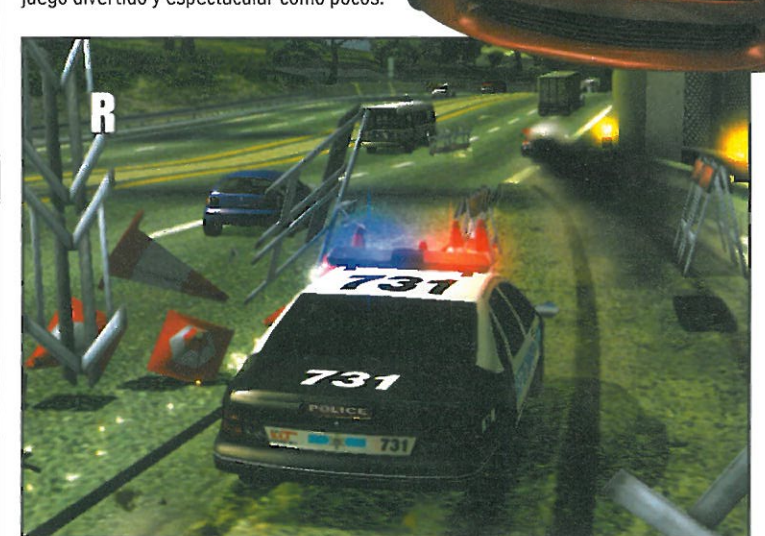


Con *Burnout 2: Point of Impact*, los chicos de Acclaim mejoraron bastante la ya notable primera parte. Es puro espectáculo a más de 200 kilómetros por hora en ciudades con tráfico... y accidentes.

■ **TIPO DE DESARROLLO:** En *Burnout 2* la premisa de juego es muy clara: conducción extrema por circuitos urbanos con tráfico y mucho riesgo de accidentes. Ya estemos compitiendo en una carrera, asumiendo el papel de la policía o provocando colisiones intencionadamente, vamos a encontrar esta idea tan sencilla y directa como espectacular. Los retos son tan variados y numerosos que no nos aburrimos nunca.

■ **APARTADO TÉCNICO Y CONTROL:** *Burnout 2* es posiblemente el título más espectacular e impactante de toda la comparativa en lo que a gráficos se refiere. La sensación de velocidad, los choques, la calidad de los circuitos, los efectos visuales... todo brilla a gran nivel. No podemos decir lo mismo de la música, a la que le falta algo de "garra". Eso sí, el control está a la altura y es todo lo preciso que debe.

■ **OPCIONES Y MODOS DE JUEGO:** Ofrece 3 modos de juego: Un largo Campeonato, Persecución (donde somos policías) y Crash, donde el objetivo es provocar tremendos accidentes. La suma total es un juego divertido y espectacular como pocos.



Burnout 2: Point of Impact supone un gran equilibrio entre espectacularidad gráfica y profundidad en modos de juego. Todo esto nos deja grandes dosis de adrenalina y mucha, mucha diversión.

Crazy Taxi



El taxista más loco y audaz









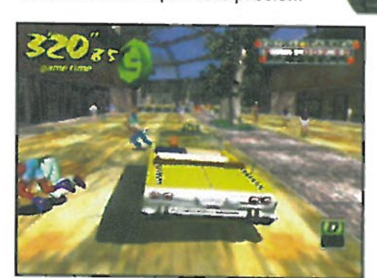


Valoración Gráficos: B Diversión: MB Global: B



Hace ya bastante tiempo que este taxista loco "se dio una vuelta" por PS2 procedente de Dreamcast. ¿El resultado? Pues un arcade bastante entretenido, pero al que ya se le notan un poco los años...

■ TIPO DE DESARROLLO: Como buenos taxistas que somos, debemos recorrer las calles en busca de clientes y llevarles a su destino en el menor tiempo posible. Para ello podremos hacer uso de todo tipo de artimañas, como ir en dirección contraria, saltar entre edificios, ir bajo el agua y diversas maniobras especiales.
■ APARTADO TÉCNICO Y CONTROL: Las ciudades son enormes y en ellas no detectaremos ni "popping" ni ralentización alguna, lo que unido a la buena sensación de velocidad consigue que este apartado siga siendo decente a pesar del tiempo que ha pasado. Aun así, *Crazy Taxi* no resulta ni mucho menos tan espectacular como otros títulos, como *Burnout 2*. El control es sencillísimo y responde a la perfección.
■ OPCIONES Y MODOS DE JUEGO: Sólo dos ciudades (para 2 modos de juego) y cuatro taxis para elegir es poco, no nos engañemos. Y aunque el modo "Crazy Box" (en el que hay que superar 16 pruebas de habilidad), le da algo más de "vidilla", no os costará mucho acabarlo si sois hábiles. Eso sí, resulta tan entretenido que volveréis a jugarlo una vez terminado. Y por este precio...



Hay 4 tipos de taxistas, cada uno con su vehículo, y dos enormes ciudades para "explorar".



Para "satisfacer" a los clientes haremos lo que sea, incluso meternos en las vías del metro.

Midnight Club II

Velocidad frenética a la luz de la luna

Compañía: Virgin Play | Precio: 64,95 € | Idioma: Castellano | Edad: +16

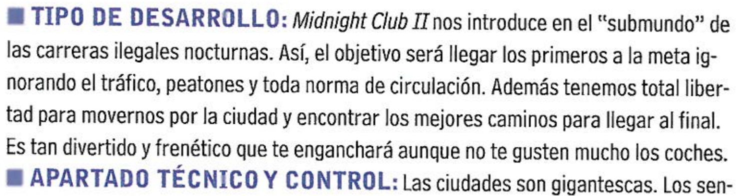
Memory Card 2 (130 kb) | Dual Shock 2 | Volante | Tarjeta Ethernet

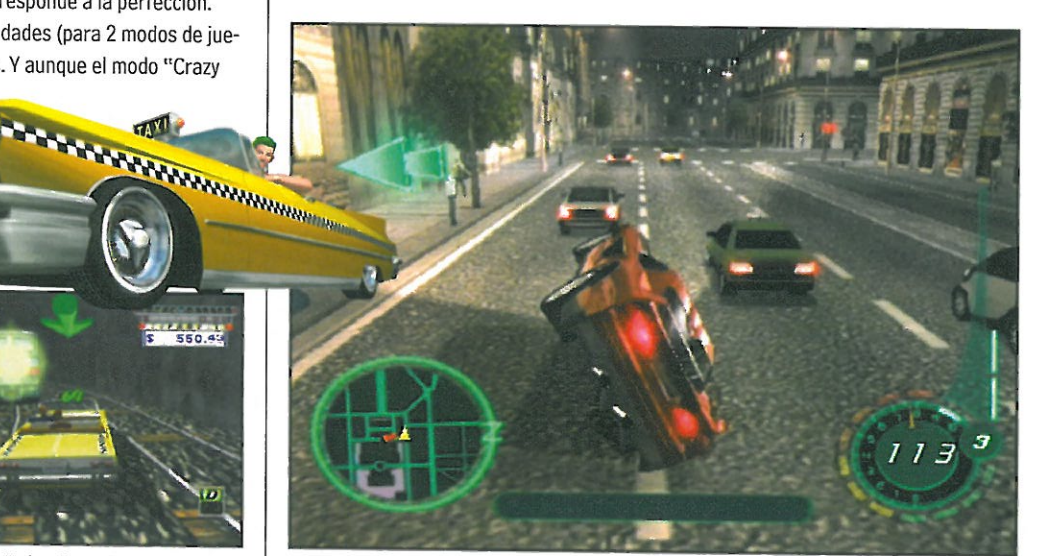
Valoración Gráficos: MB Diversión: E Global: E



Tras una discreta primera parte, Rockstar ha logrado con *Midnight Club II* un arcade de carreras frenético, espectacular y divertidísimo que se puede disfrutar tanto en solitario como Online.

■ TIPO DE DESARROLLO: *Midnight Club II* nos introduce en el "submundo" de las carreras ilegales nocturnas. Así, el objetivo será llegar los primeros a la meta ignorando el tráfico, peatones y toda norma de circulación. Además tenemos total libertad para movernos por la ciudad y encontrar los mejores caminos para llegar al final. Es tan divertido y frenético que te enganchará aunque no te gusten mucho los coches.
■ APARTADO TÉCNICO Y CONTROL: Las ciudades son gigantescas. Los sensacionales efectos de luz y la vertiginosa sensación de velocidad consiguen que sea visualmente espectacular y que nos olvidemos del mejorable modelado de los coches. La música, alternando rap y tecno, acompaña perfectamente. El control de los vehículos es increíble, el más preciso de la comparativa, además de fácil y muy efectivo.
■ OPCIONES Y MODOS DE JUEGO: En el modo Profesional retaremos a los conductores más temerarios e iremos consiguiendo sus coches (hasta 27). Seguro que lo jugáis horas y horas sin cansaros. En el modo Arcade, para 1 ó 2 jugadores, hay un montón de retos más. Además, si tienes kit de conexión, podrás jugar Online. Por sus opciones, ritmo y espectacularidad, hoy por hoy es la mejor opción.





Para ganar en estas carreras ilegales tendremos varias ayudas, como un mapa para no "perdernos" por la ciudad y la posibilidad de ejecutar maniobras especiales, como un turbo o poner el coche a dos ruedas.

Need for Speed: HP2

Los mejores coches, a tu alcance

Compañía: **EA Games** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**

Memory Card 2 (130 kb)	Dual Shock 2	Volante	Tarjeta Ethernet
			

Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Global: MB





La serie *Need for Speed* siempre se ha caracterizado por ofrecer los coches más lujosos y los más variados modos de juego. Y este *Hot Pursuit 2* no es una excepción.

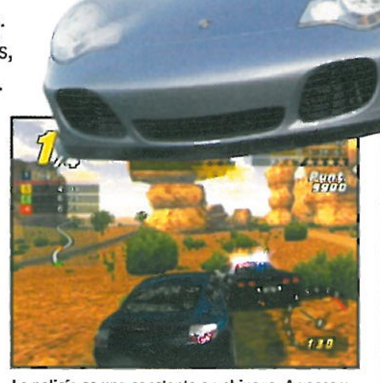
■ TIPO DE DESARROLLO: Sencillo y directo. Consiste en pilotar un montón de cochazos en un montón de pruebas. Abundan las carreras en enormes entornos con tráfico y libertad de conducción, pero en otros tendremos que escapar de la policía o detener nosotros a un coche, llegar a un sitio dentro del tiempo eligiendo la ruta, etc., etc. La variedad es tan grande que no nos cansaremos nunca de conducir.

■ APARTADO TÉCNICO Y CONTROL: La verdad es que el juego entra por los ojos desde el principio. El modelado de los coches, los circuitos, los efectos gráficos, todo brilla a un gran nivel y tapa algunos fallitos, como el leve "popping". La marchosa banda sonora es otro punto a su favor, tanto como su asequible control, que "casa" de maravilla con el estilo directo que exhibe *Need for Speed: Hot Pursuit 2*.

■ OPCIONES Y MODOS DE JUEGO: Los modos de juego son, sin duda, su mejor baza. Tiene siete muy variados y algunos esconden hasta 30 pruebas distintas. Posee 27 circuitos y además es unos de los pocos arcades con coches reales, con 49 modelos distintos. Por su solidez gráfica y cantidad de opciones, *NFS* ofrece la mejor relación calidad/precio.



NFS: Hot Pursuit 2 ofrece bastante libertad en sus retos, ya que hay mucho atajo y camino alternativo.



La policía es una constante en el juego. A veces va en contra, y a veces nosotros asumimos su papel.

Smuggler´s Run 2

De profesión, "repartidor" de armas

Compañía: **Take 2** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Inglés** | Edad: **+13**

Memory Card 2 (150 kb)	Dual Shock 2	Volante	Tarjeta Ethernet

Valoración Gráficos: B Diversión: R Global: B



El primer *Smuggler´s Run* fue uno de los juegos que acompañó a PS2 en su lanzamiento. En esta segunda parte vamos a volver al "contrabando de armas", pero con un planteamiento algo mejorado.

■ TIPO DE DESARROLLO: En *Smuggler´s Run 2* nos convertimos en contrabandistas en plena zona de guerra. Nuestra labor es repartir todo tipo de armamento y ayuda a nuestros aliados, evitando el fuego enemigo y a otros contrabandistas. Aunque las situaciones varían (recoger paquetes, perseguir a otros vehículos, etc.), al final todo se reduce a llegar de un punto a otro, con lo que la diversión se resiente.

■ APARTADO TÉCNICO Y CONTROL: Aunque gráficamente algunos pueden verlo algo desfasado, en su momento nos gustaron sus amplios escenarios (profundos y sin rastro alguno de "popping" o niebla), aunque eso sí, bastante "despoblados" en general. La música nos parece acertada, aunque en algunos momentos pasa desapercibida. El control de los vehículos, por su parte, es francamente bueno, y la excelente física de los mismos ya la querrían para sí algunos juegos de esta comparativa...

■ OPCIONES Y MODOS DE JUEGO: Tiene un total de 4 modos de juego, aunque esto tampoco garantiza mucha variedad, ya que lo que no es "llegar de un punto a otro", son carreras de "checkpoints" o, simplemente, conducción libre. Eso sí, incluye una opción para dos jugadores simultáneos que puede dar algo de juego. En definitiva, un juego que no está mal, pero que si fuera más variado habría ganado mucho.



En *Smuggler´s Run 2* vamos a realizar labores de contrabandista en 3 países, entre los que están Vietnam y Rusia. Tenemos completa libertad para movernos por los entornos, que son bastante "campestres".

Spy Hunter



El coche soñado por todo espía

Compañía: **Virgin Play** | Precio: **19,95 €** | Idioma: **Inglés** | Edad: **+16**

Memory Card 2 (34 kb)  | Dual Shock 2   | Volante  | Tarjeta Ethernet 

Valoración Gráficos: B Diversión: MB Global: MB



Todo un clásico de la década de los ochenta que se puso al día para demostrarnos que su propuesta original, es decir, velocidad y acción al volante de un vehículo muy particular, sigue funcionando bien.

TIPO DE DESARROLLO: En *Spy Hunter* asumimos el papel de un espía a lo James Bond. Tendremos que resolver un montón de frenéticas y variadas misiones, como vigilar o destruir un determinado objetivo. Iremos siempre a bordo de nuestro coche que, además, puede transformarse en moto o lancha y que esconde multitud de armas y gadgets, como misiles, ametralladoras o "chorros" de aceite.

APARTADO TÉCNICO Y CONTROL: La perspectiva aérea del juego original deja paso a una vista trasera "clásica". Los escenarios, aunque un poco planos, tienen bastante detalle y se generan con fluidez, con lo que la sensación de velocidad está garantizada. En cuanto al apartado sonoro, incluye la música del original (todo un acierto, ¿verdad?), además de otras trepidantes melodías. El control es estupendo, aunque se usan todos los botones del Dual Shock 2, incluido el L3.

OPCIONES Y MODOS DE JUEGO: El modo principal engancha, ya que las misiones tienen objetivos principales y secundarios (y completarlas al 100% no es fácil). Además, tiene un modo para dos jugadores oculto. Sólo hay un vehículo disponible, pero con muchas posibilidades gracias a sus 3 "transformaciones" y a la cantidad de armas y gadgets que incluye. Por todo ello, estamos ante un título ante todo divertido, pero ampliamente superado por juegos que han salido después. Eso sí, es muy barato.



Sólo hay un vehículo, pero se transforma en moto y lancha, y además dispara... ¿que más queréis?



Una vez desbloqueado, el modo para 2 jugadores simultáneos resulta tan divertido como el principal.

Starsky & Hutch

Un arcade con sabor "televisivo"

Compañía: **Empire** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+11**

Memory Card 2 (70 kb)  | Dual Shock 2  | Volante  | Pistola  

Valoración Gráficos: B  Diversión: MB  Global: B 





Tras triunfar en las televisiones de la década de los 70, la serie "Starsky & Hutch" llega a PS2 en forma de arcade de carreras. Persecuciones y tiros (admite G-Con 2) con sabor muy "retro".

TIPO DE DESARROLLO: Como la pareja de policías de la serie (en la que uno conduce y el otro dispara), en *Starsky & Hutch* deberemos cumplir una serie de misiones haciendo estas dos cosas. Además, durante las misiones deberemos buscar el espectáculo para subir la audiencia. Si no somos capaces de "enganchar" a los "telespectadores" con nuestras acciones (saltos, tiros certeros...), la misión fracasará.

APARTADO TÉCNICO Y CONTROL: En este apartado es donde fracasa el juego. El apartado gráfico es francamente mejorable, y más si lo comparamos con otros juegos del género. Tiene "popping", niebla, la sensación de velocidad es pobre y para colmo el modelado de los coches es muy simple. La banda sonora es adecuada y cumple bien con su cometido, pero el control resulta algo duro, sobre todo a la hora de girar. Además, la pistola tampoco es todo lo precisa que debería ser.

OPCIONES Y MODOS DE JUEGO: El modo principal consta de 19 "capítulos". La variedad de estas misiones es relativa, ya que en la mayoría acabamos persiguiendo a otro coche. Eso sí, aparte tiene retos de puntería, carrera, acrobacias... Pero lo mejor es la opción para dos jugadores, en el que uno puede conducir con volante y el otro disparar con la G-Con 2. Es divertido, pero técnicamente muy mejorable.



La gracia del juego es que pueden participar dos jugadores a la vez: uno pilota el coche con volante y el otro dispara con una pistola.

Stuntman

¿Te atreves a rodar escenas de riesgo?

Compañía: **Atari** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+11**

Memory Card 2 (753 kb)	Dual Shock 2	Volante	Tarjeta Ethernet



Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Global: MB

Stuntman nos muestra el lado más "duro" del cine. En él tendremos que "interpretar" todo tipo de escenas de riesgo al volante de un coche y sin salirnos ni un milímetro del guión. Parece difícil, ¿no?

TIPO DE DESARROLLO: El juego se estructura en películas y éstas, a su vez, en escenas. En cada escena hay que cumplir una serie de objetivos ciñéndonos exactamente a lo que nos "diga" el director de la peli. La clave del juego es hacer lo que nos digan y cuándo nos los digan, así que olvidaos de toda libertad. Esquivar un bombardeo, pasar entre dos trenes o dar una voltereta son ejemplos de estas "órdenes".
APARTADO TÉCNICO Y CONTROL: En un juego en el que la precisión es fundamental, el control tiene que ser milimétrico. Y en esto *Stuntman* no falla, ya que la respuesta de los coches es perfecta. Gráficamente también funciona muy bien, gracias a una estética fotorrealista y muy detallada, con un tratamiento del color muy especial. Y el apartado sonoro es igual de notorio, con una contundente banda sonora (en la que caben grupos como Overseer) y bien doblado al castellano.
OPCIONES Y MODOS DE JUEGO: Sólo ofrece un modo de juego, en el que hay 6 películas con varias y cada vez más difíciles escenas en cada una. Además, hay misiones de bonus (en los que encontraremos pruebas de coordinación con otros coches, saltos acrobáticos...) y un completo editor de acrobacias donde podremos hacer el "cafre" a nuestro gusto. Así pues, *Stuntman* es un reto a la altura de los mejores pilotos. Eso sí, si buscas libertad de conducción, aquí no la vas encontrar. Al contrario.



Debemos cumplir las órdenes del director al rodar las escenas más peligrosas, como este sacacorchos.



En el editor nos haremos las pruebas a nuestro gusto, con rampas, montañas de coches, etc.

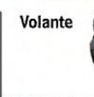
Wreckless: The Yakuza Missions

Batalla campal en Hong Kong

Compañía: **Activision** | Precio: **64,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+13**

Memory Card 2 (74 kb)	Dual Shock 2	Volante	Tarjeta Ethernet









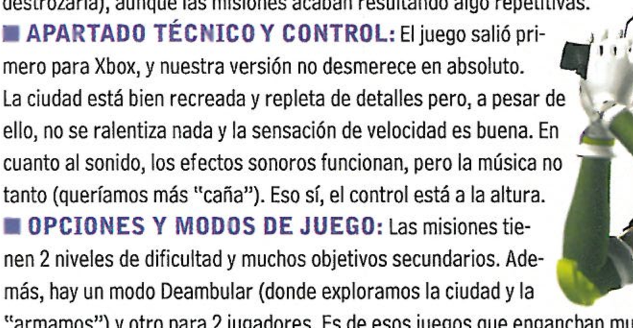
Valoración Gráficos: MB Diversión: B Global: B





La ciudad de Hong Kong ha sido tomada por la Yakuza (ya sabéis, la mafia japonesa) y las autoridades no lo van a permitir. La "guerra" ha sido declarada y tú eliges tu bando: los buenos o los malos.

TIPO DE DESARROLLO: Antes de comenzar a jugar el modo principal, tendremos que elegir si nos vamos con el bando de la Yakuza o con la policía. Cada uno ofrece sus misiones, pero siempre iremos al volante de vehículos dotados de turbo y lanzamisiles. Tenemos completa libertad para conducir por Hong Kong (y destrozarla), aunque las misiones acaban resultando algo repetitivas.
APARTADO TÉCNICO Y CONTROL: El juego salió primero para Xbox, y nuestra versión no desmerece en absoluto. La ciudad está bien recreada y repleta de detalles pero, a pesar de ello, no se ralentiza nada y la sensación de velocidad es buena. En cuanto al sonido, los efectos sonoros funcionan, pero la música no tanto (queríamos más "caña"). Eso sí, el control está a la altura.
OPCIONES Y MODOS DE JUEGO: Las misiones tienen 2 niveles de dificultad y muchos objetivos secundarios. Además, hay un modo Deambular (donde exploramos la ciudad y la "armamos") y otro para 2 jugadores. Es de esos juegos que enganchan mucho al principio pero luego pueden perder interés, por repetitivos.





Wreckless se desarrolla en Hong Kong. Para cumplir las misiones tendremos completa libertad para conducir por las calles de esta ciudad y destrozarlas a nuestro antojo.

Conclusiones





















Tras una dura carrera, la conducción extrema de *Midnight Club II* ha logrado el primer puesto. La decisión no ha sido fácil, pero su cantidad de opciones (incluidas las Online), su vibrante ritmo y, sobre todo, la libertad "de conducción" que nos ofrece (que se traduce en diversión pura y dura), le aúpan al primer lugar. Le pisa los talones *Burnout 2*, un juego espectacular gráficamente, pero que no ofrece tantas posibilidades a la hora de jugar. La tercera posición es para *NFS: Hot Pursuit 2*, por su solidez e inmejorable relación calidad/precio. A partir de ahí, cada juego tiene su estilo. Todas son opciones muy dignas, pero a la hora de comprar ya entran en juego tus gustos y lo que estés buscando exactamente. Como siempre, la decisión es tuya...

TÍTULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES: Número de vehículos	Modelos reales	Número de ciudades	Número de circuitos	Nº de misiones o pruebas	Modos de juego	Número de vistas	Volante	Modos Online	Nº jugadores/ simultáneos	Duración	Valoración
Big Mutha Truckers	5	No	6	-	23	2	4	No	No	1/1	MB	B
Burnout 2	22	No	-	30	43	4	4	Sí	No	4/2	MB	E
Crazy Taxy	4	No	2	-	16	3	2	No	No	1/1	MB	B
Midnight Club II	27	No	3	-	50	5	4	Sí	Sí	2/2	E	E
NFS: Hot Pursuit 2	49	Sí	-	27	63	7	3	Sí	No	2/2	E	E
Smuggler´s Run 2	8	No	3	-	36	4	3	No	No	2/2	B	B
Spy Hunter	3	No	.	14	14	2	3	No	No	2/2	MB	B
Starsky & Hutch	22	No	4	-	24	3	3	Sí	No	2/2	B	MB
Stuntman	36	No	6	-	29	2	2	No	No	1/1	MB	MB
Wreckless	25	No	1	-	40	3	2	No	No	2/2	MB	MB

TÍTULO	CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS: Vehículos	Escenarios	Generación de escenarios	Efectos de luz	Sensación de velocidad	Control	Música	Efectos de sonido	Valoración
Big Mutha Truckers	B	B	MB	B	B	B	MB	B	B
Burnout 2	E	E	E	E	E	MB	B	MB	E
Crazy Taxy	B	MB	MB	B	B	MB	B	B	B
Midnight Club II	MB	MB	E	E	E	E	E	MB	E
NFS: Hot Pursuit 2	MB	MB	B	MB	MB	MB	MB	MB	MB
Smuggler´s Run 2	MB	B	MB	B	MB	MB	B	B	B
Spy Hunter	MB	B	MB	B	MB	MB	MB	B	MB
Starsky & Hutch	B	B	R	B	R	B	MB	MB	B
Stuntman	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
Wreckless	MB	MB	MB	MB	B	MB	R	MB	MB

TÍTULO	COMPONENTES DEL JUEGO: Carrera	Checkpoints	Persecución	Libertad de conducción	Disparo	Choques	Valoración	TOTAL
Big Mutha Truckers	Medio	Nulo	Bajo	Alto	Nulo	Bajo	B	B
Burnout 2	Alto	Medio	Medio	Bajo	Nulo	Alto	MB	E
Crazy Taxy	Nulo	Alto	Nulo	Alto	Nulo	Bajo	B	B
Midnight Club II	Alto	Alto	Medio	Alto	Medio	Medio	E	E
NFS: Hot Pursuit 2	Alto	Bajo	Alto	Bajo	Nulo	Bajo	MB	MB
Smuggler´s Run 2	Bajo	Alto	Medio	Alto	Nulo	Bajo	B	B
Spy Hunter	Bajo	Bajo	Alto	Bajo	Alto	Medio	MB	MB
Starsky & Hutch	Bajo	Medio	Alto	Medio	Alto	Bajo	MB	B
Stuntman	Nulo	Alto	Medio	Nulo	Bajo	Medio	B	MB
Wreckless	Nulo	Bajo	Alto	Alto	Alto	Medio	MB	MB

Claves de la comparativa

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



También podréis ver un sello como éste. Indica el ganador en la relación Calidad/Precio.

CARACTERÍSTICAS GENERALES:
Datos objetivos que miden las posibilidades de juego, como su duración o el número de coches o modos de juego, por poner algunos ejemplos.
Número de ciudades: Algunos juegos no se desarrollan en circuitos "cerrados", sino que tienen ciudades enteras (o países, o "películas"...) para recorrer y en las que cumplimos las misiones.
Número de circuitos: Si no hay ciudades, el juego se desarrolla en circuitos "sueltos". Aquí señalamos cuántos tiene.
Número de misiones o pruebas: Indicamos la cantidad de misiones que tiene cada juego, con independencia de que además haya más modos de juego con retos "no cuantificables", como patrullar, por ejemplo.
Número de jugadores/ simultáneos: La primera cifra se corresponde con el número de jugadores que pueden participar, y la segunda con el número de jugadores simultáneos.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:
Se evalúan los aspectos técnicos del juego.
Vehículos: Analizamos la calidad de su modelado y sus deformaciones, si las hay.
Escenarios: Puntuamos la calidad de los mismos y su grado de interactividad.
Generación de escenarios: Si se generan con suavidad y fluidez o encontramos defectos como ralentizaciones, niebla o "popping".
Control: Evaluamos la respuesta de los coches a nuestras órdenes, si es lo bastante rápida y precisa.

COMPONENTES DE JUEGO:
Analizamos uno a uno todos los elementos que ofrece el juego, y en qué medida.
Carrera: Es la competición en la que gana el primero que llegue, sin tiempo.
Checkpoints: Si para ganar hay que llegar a determinados puntos ("checkpoint"), dentro de un determinado tiempo.
Persecución: Si hay que perseguir o somos perseguidos, y en qué medida.
Libertad de conducción: Si tenemos libertad para elegir el camino que queramos o nos tenemos que ceñir a un circuito prefijado.
Disparos: Si nuestros vehículos llevan armas para disparar y/o nos disparan.
Choques: Si en el juego es necesario colisionar con otros vehículos o no.

Trucos A-Z

Aquí tenéis, clasificados por orden alfabético, los mejores trucos para una larga lista de juegos. Buscad bien, que seguro que encontráis el truco que estáis buscando.

[C]

CLOCK TOWER 3

• **Galería de arte:**
Después de terminarte el juego, salva la partida y desde ese momento podrás acceder a los diseños de los personajes y de los escenarios.
Para ello, lo único que tienes que hacer es pulsar R1 cuando estés en el proyector de cine.

• **Extras ocultos:**
Después de superar una vez el juego, abrirás nuevas opciones. En "Cinema Theatre", podrás ver todos los vídeos del juego, además de los diseños que te comentábamos antes.
Cuando cargues tu partida con el juego acabado y empieces un nuevo juego, tendrás en tu poder la llave del guardarropa de la habitación de Alyssa. En su interior encontrarás cinco uniformes nuevos, como la toga romana del final y alguno que otro muy curioso.

[D]

DEAD TO RIGHTS

Todos estos trucos se introducen en la pantalla donde aparece la opción para elegir una nueva partida. Ponte sobre esta opción y, manteniendo pulsados L1, R1, L2 y R2, pulsa las siguientes combinaciones. Aparecerá un mensaje si lo haces bien.

• **Modo 10.000 balas:**
↑, ←, ↓, →, ●.
• **Enemigos desarmados:**
■, ■, ●, ●, →.
• **Armadura infinita:**
↑, ↑, ↑, ■, ↓.
• **Escudos humanos infinito:**
■, ▲, ●, ▲, ■.
• **Invisible:** ▲, ▲, ↑, ↑, ▲.
• **Elegir nivel:** ↓, ←, ↓, ▲, ↓.
• **Malos más eficientes:**
▲, ■, ←, ←, ●.
• **Golpes más fuertes:**
↓, ●, ←, ←, ←.
• **Tipo duro:** ▲, ■, ←, ←, ●.
• **Un disparo mata:**
▲, ●, ●, ●, ←.
• **Adrenalina infinita:**
←, →, ←, ●, ■.
• **Disparar a dos manos:**
▲, ●, ↑, ↑, ↑.
• **Salud infinita:** ■, ▲, ←, ↑, →.
• **Munición infinita de escopeta:** →, ●, ●, ●, ■.

DEF JAM VENDETTA

• **Trajes alternativos:**
Selecciona "Battle mode", "Single Match" y, en la pantalla de selección de personajes, pulsa y manten **L1 +L2 +R1 + R2** e introduce cualquiera de estos códigos:

- Segundo traje de Spider: ■, ▲, ✖, ■, ●.
- Tercer traje de Spider: ●, ●, ■, ✖, ▲.
- Arii: ✖, ■, ▲, ●, ■
- Briggs: (uniforme alternativo): ✖, ▲, ●, ■, ●
- Carla: ✖, ■, ✖, ✖, ✖
- Chukklez: ■, ■, ▲, ✖, ●
- Cruz: ●, ▲, ✖, ✖, ●
- D-Mob: ■, ▲, ●, ✖, ●
- D-Mob (uniforme alternativo): ■, ■, ▲, ■, ■
- Dan G: ✖, ●, ✖, ●, ■
- Deebo: ●, ●, ✖, ✖, ▲
- Deja: ●, ■, ●, ●, ✖
- DMX: ●, ✖, ●, ▲, ■
- Drake: ▲, ■, ●, ✖, ✖
- Drake (uniforme alternativo): ✖, ▲, ▲, ●, ●
- Funkmaster Flex: ●, ▲, ●, ●, ■
- Headache: ▲, ▲, ▲, ■, ●
- House: ▲, ✖, ▲, ●, ✖
- Iceberg: ■, ▲, ●, ■, ●
- Ludacris: ●, ●, ●, ■, ▲
- Manny (uniforme alternativo): ●, ■, ●, ■, ●
- Masa: ✖, ●, ▲, ■, ■
- Method Man: ■, ●,✖, ▲, ●
- Moses:▲, ▲, ■, ■, ✖
- N.O.R.E.: ●, ■, ▲, ✖, ●
- Nyne: ■, ●, ✖, ✖, ▲
- Omar: ●, ●, ■, ▲, ▲
- Opal: ●, ●, ■, ■, ▲
- Peewee: ✖, ✖, ■, ▲, ■
- Peewee (uniforme alternativo): ✖, ▲, ▲, ■, ●
- Penny: ✖, ✖, ✖, ▲, ●
- Pockets: ▲, ■, ●, ■, ✖
- Proof (uniforme alternativo): ✖, ■, ▲, ■, ●
- Razor: ▲, ■, ▲, ●, ✖
- Razor (uniforme alternativo): ■, ●, ✖, ▲, ▲
- Redman: ●, ●, ▲, ■, ✖
- Ruffneck: ✖, ■, ✖, ▲, ●
- Ruffneck (uniforme alternativo): ■, ●, ▲, ✖, ■
- Scarface: ●, ■, ✖, ▲, ■
- Sketch: ▲, ▲, ●, ■, ✖
- Snowman: ▲, ▲, ✖, ✖, ●
- Spider (uniforme alternativo): ■, ▲, ✖, ■, ●
- Steel: ✖, ▲, ●, ●, ▲
- T'ai: ●, ●, ■, ✖, ●
- Zaheer: ▲, ▲, ■, ✖, ✖
- Method Man: ■, ●, ✖, ▲, ●.
- Redman: ●, ●, ▲, ■, ✖.

HULK

• **Trucos varios:**
Introduce cualquiera de estos trucos en el menú "Teclear código", dentro de la pantalla de Opciones:
GMMSKIN: Invencible.
FLSHWND: Regenerador.
GRNCHTR: Continuaciones infinitas.
HLTHDSE: Hulk tiene el doble de vida.
BRNGITN: Los enemigos tienen el doble de vida.
MMMYHLP: Los enemigos tienen la mitad de vida.
NMBTHIH: Resetear la máxima puntuación.
TRUBLVR: Seleccionar nivel.
ANGMNGT: Barra de Ira llena.
FSTOFRY: Golpes más potentes.
BRCESTN: Puzzles resueltos.
• **Extras ocultos:**
Estos tienen que introducirse mientras juegas con Banner, en los ordenadores que te piden el código Universal. Teclea cualquiera de estos códigos, aunque luego tendrás que salir del juego para ir a la pantalla de trucos y activarlos.
SANFRAN: desbloqueas diseños y fotos de la creación de Hulk en la película y en el juego.
PITBULL: desbloqueas diseños y storyboards sobre el combate entre Hulk y los Perros Gamma en la película.
FIFTEEN: Desbloqueas los storyboards de la pelea del desierto de la película.
NANOMED: Desbloqueas el vídeo sobre efectos especiales de la película.
JANITOR: jugarás con el Hulk Gris. Atento a sus comentarios.

DRAKAN: THE ANCIENT GATES

Para activar estos trucos, pulsa en primer lugar los botones **L1**, **R2**, **L2**, **R1** en este mismo orden y mantenlos pulsados. Sin soltarlos, pulsa las combinaciones de cada truco:

• **Dinero fácil:**
●, ■, →, ←, ✖, ▲, ↓, ↑.
• **Aumentar el nivel del jugador:**
■, ▲, ●, ✖, →, ↓, ←, ↑.
• **Aumentar nivel de hechizos:**
↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.
• **Invencible:**
✖, ↓, ▲, ↑, ●, →, ■, ←.
Aparecerá un texto en pantalla.
• **Rellenar salud al máximo:**
▲, ↓, ●, ←, ■, →, ✖, ↑.

[E]

ECCO THE DOLPHIN

Todos se introducen en la pantalla en la que aparece el título y con los botones **L1**, **L2**, **R1** y **R2** pulsados.

• **Seleccionar nivel:**
↑, ↑, ↓, ↓, ▲, ✖, ✖.
• **Salud infinita:** ▲,✖,✖, ↑, ↑, ↓.
• **Aire infinito:** ■, ■, ▲, ✖, ●.
• **Todos los niveles y los Vitalits conseguidos:**
✖, ✖, ●, ●, ✖, ●, ↑, ↓, ↓.
• **Nadar en grupo:**
✖, ↑, ✖, ↓, ✖, ▲.

ENTER THE MATRIX

En el modo "Hackeo", desbloquea el comando "Cheats.exe" de la unidad "A:" e introduce cualquiera de estos códigos (tienes que tener una partida grabada en la tarjeta de memoria):

• **Munición infinita:**
CHEATS 1DDF2556.
• **Potencia máxima de fuego:**
CHEATS 0034AFFF.
• **Invisibilidad:**
CHEATS 1DDF2556.
• **Los enemigos no te ven:**
CHEATS 0034AFFF.
• **Los enemigos dejan de oírte:**
CHEATS FFFFFFF1.
• **Modo silencioso:**
CHEATS FFF0020A.
• **Modo turbo:**
CHEATS 7F4DF451.
• **Movimientos a doble velocidad:** CHEATS FF00001A.
• **Modo dos jugadores:**
CHEATS D5C55D1E.
• **Gravedad baja:**
CHEATS BB013FFF.
• **Mayor velocidad del Logos:**
CHEATS 7867F443.
• **Desbloquear modo "Taxi":**
CHEATS 312MF451.
• **Nivel bonus test:**
CHEATS 13D2C77F.
• **Salud infinita:**
CHEATS 7F4DF451.
• **Tiempo Foco infinito:**
CHEATS 69E5D9E4.
• **Munición infinita:**
CHEATS 1DDF2556.



EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK

• **Diseños de pre-producción:**
Completa un nivel para desbloquear los diseños correspondientes de esa área en la galería de "Extras".
• **Niveles en modo Arcade:**
Completa un nivel en el modo Historia para desbloquearlo en el Arcade.

[F]

FREESTYLE METAL X

Introduce cualquiera de estos códigos en función del truco que quieras activar:

• **Pósters y fotos:** seeall.
• **Todos los vídeos:** watchall.
• **Todas las canciones:** hearall.
• **1.000.000 $:** sugardaddy.
• **Todos los corredores y bicis:** dudemaster.
• **Todas las piezas:** garageking.
• **Todos los trajes:** johnnye.
• **Todos los niveles y eventos:** universe.
• **Todos vídeos:** fleximan.



FIFA 2003

• **Abrir el estadio de Seúl:**
Gana la Copa Internacional.
• **Abrir el estadio de Francia:**
Gana el campeonato de Clubes.

[G]

GRAN TURISMO CONCEPT

• **Extras para GT3:**
Si quedas primero en todas las carreras normales simples y podrás transferir a tu partida de *Gran Turismos 3* nada menos que diez millones de créditos y un trofeo de Bronce en todos los permisos de conducir. Esta opción aparecerá disponible en Estado del Juego.
• **Ver el vídeo final del juego:**
Completa el 75% del juego.
• **Vídeo de introducción de *GT Concept 2001 Tokyo*:**
Completa el 50% del juego.
• **Carrera especial de Pods:**
Completa todos los tests de carnet de conducir consiguiendo bronce o superior. Desbloquearás una carrera especial para 1 ó 2 jugadores.
• **Desbloquear el modo Ace:**
Mantén pulsadas L1 y R1 en la pantalla de selección de dificultad, dentro del modo Carrera Sencilla. La dificultad Ace estará disponible hasta que reinicies la consola.



RESIDENT EVIL: DEAD AIM

• **Jugar como Fongling durante todo el juego:**
Completa el juego en cualquier dificultad y graba. Comienza una nueva partida desde la partida grabada y selecciona "Yes" cuando te lo avisen. De esta forma, jugarás con ella. El juego será exactamente el mismo que si jugaras con Bruce.
• **Título de comienzo alternativo:**
Completa el juego una vez para cambiar los colores de la pantalla del título.
• **Volver a jugar con más armas:**
Completa el juego con varios rangos y modos de dificultad para desbloquear nuevas armas con las que empezar el juego la siguiente vez.
- Dificultad Fácil, rango A: Todas las pistolas y la escopeta.
- Dificultad Fácil, rango S: Todas las armas, excepto el rifle de partículas.
- Dificultad recomendada, rango A: Todas las armas excepto el rifle de partículas.
- Dificultad recomendada, rango S: Todas las armas excepto el rifle de partículas con munición infinita.
- Dificultad Extrema, rango A: Todas las armas excepto el rifle de partículas con munición infinita.
- Dificultad Extrema, rango S: Todas las armas con munición infinita.





GTA III

Estos trucos se activan pulsando las siguientes secuencias mientras juegas.
• **Enemigo público nº 1:**
R2, R2, L1, R2, ←,→ ←,→,←.
Cada vez que lo uses, tu nivel de búsqueda subirá una estrella.
• **Nadie te busca:**
R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
• **Volar:**
→, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1.
• **Coches saltarines:**
R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, ▲.
• **Tiempo despejado:**
L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ▲.
• **Bruma:**
L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ✖.
• **Niebla:**
L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ●.
• **Lluvia:**
L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ■.
• **Los coches explotan todos de una vez: L2, R2, L1, R1, L2, R2, ▲, ■, ●, ▲, L2, L1.**
• **Conducir un tanque:**
●, ●, ●, ●, ●, ●, R1, L2, L1, ▲, ●, ▲.
El tanque caerá del cielo.
• **Tiempo de juego acelerado:**
●, ●, ●, ■, ■, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
• **Los peatones se atacan:**
↓, ↑, ←, ↑, ✖, R1, R2, L2, L1.
• **Los peatones se atacan 2:**
→, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1.
• **Todos los peatones te odian:**
↓, ↑, ←, ↑, ✖, R1, R2, L1, L2.
• **Peatones locos:**
R2, R1, ▲, ✖, L2, L1, ↑, ↓.
• **Mejor agarre del coche:**
R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, ▲.
• **Todas las armas:**
R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• **Un montón de dinero gratis:**
R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• **Armadura al 100%:**
R2, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• **Salud al 100%:**
R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.



[H]

HITMAN 2: SILENT ASSASIN

Para activar estos trucos, durante el juego pulsa estas secuencias.
• **Modo Dios:**
R2, L2, ↑, ↓, ✖, R2, L2, R1, L1.
• **Todas las armas:**
R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, ■, ✖.
• **Cámara lenta:**
R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, L2.
• **Salud al completo:**
R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, ↓.
• **Modo Puñetazos:**
R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, ↑.
• **Eliminar la gravedad:**
R2, L2, ↑, ↓, ✖, L2, L2.
• **Carga letal:**
R2, L2, ↑, ↓, ✖, R1, R1.
• **Modo Bomba:**
R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, L1.
• **Megaforce:**
R2, L2, ↑, ↓, ✖, R2, R2
(si quieres quitar este efecto, tendrás que reiniciar el nivel).
• **Pistola de clavos:**
R2, L2, ↑, ↓, ✖, L1, L1.
Durante el juego pulsa:
R2, L2, ↑, ↓, ✖, L3, ●, ✖, ●, ✖.
• **Seleccionar nivel:**
En el menú principal pulsa:
R2, L2, ↑, ↓, ■, ▲, ●.

[J]

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

• **Modo Assassination :**
Introduce la palabra SCOPE como código para desbloquear este modo.
• **Escenarios explosivos:**
Introduce la palabra BOOM como código.
• **Seleccionar nivel:**
Introduce la palabra PASSPORT como código.
• **Modo Protect:**
Introduce la palabra GUARDIAN como código para desbloquear este modo.
• **Modo Team King of the Hill Mode**
Para desbloquear este modo, introduce la palabra TEAMWORK como código.
• **Modo Uplink:**
Introduce la palabra TRANSMIT como código para desbloquear este modo.

[M]

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Los siguientes trucos se introducen tecleando las palabras correspondientes en la máquina de escribir. Las luces se pondrán verdes para confirmar el truco. Tendrás que ir a la opción de bonus para activarlo.
• **Completar la misión actual con estrella de oro:** MONKEY.
• **Completar la misión anterior con estrella de oro:** TIMEWARP
• **Abrir la misión 2:** ORANGUTAN
• **Abrir la misión 3:** BABOON
• **Abrir la misión 4:** CHIMPNZEE
• **Abrir la misión 5:** LEMUR
• **Abrir la misión 6:** GORILLA
• **Escudo anti-balas:** BULLETZAP
Todas las balas que te disparen serán ineficaces, pero no las explosiones.
• **Modo bala de plata:**
WHATYOUGET
Podrás acabar con los enemigos con un solo disparo.
• **Granadas de goma:** BOING
• **Zoom de francotirador en todas las armas:** LONGSHOT
• **Perfeccionista:** URTHEMAN
Este truco permite que los nazis acaben contigo con un solo disparo.
• **Enemigos invisibles:** WHERERU
Solo verás los cascos y las armas de los enemigos.
• **Modo cabeza de Aquiles:**
GLASSJAW
Sólo podrás acabar con los nazis de un tiro en la cabeza.
• **Tipos con sombreros:**
HABRDASHR
Todos llevarán algo en la cabeza, una granada, un arma...
• **Making of de la secuencia FMV de la misión 1:**
BACKSTAGEO
• **Making of de la secuencia FMV de la misión 3:** BACKSTAGER
• **Making of de la secuencia FMV de la misión 4:** BACKSTAGEF
• **Making of de la secuencia FMV de la misión 5:** BACKSTAGES
• **Desbloquear la sección "Extras" en la galería:** DAWOIKS
• **Modo torpedo de protones:**
TPDOMOHTON.
Este truco hará que todas las balas parezcan torpedos de protones como los de Star Trek. Además, todas las explosiones serán moradas.

S.O.S.TRUCOS

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre **"S.O.S. Trucos": Hobby Press. Play2Manía. C/Los Vascos nº 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.** También podéis mandar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a: **playmania.trucos@hobbypress.es.**

□ Atascado bajo el agua en Kingdom Hearts

Hola,estoy jugando al *Kingdom Hearts0* y me he quedado atascado en el mundo de la Sirenita. Ya he matado a los primeros enemigos y he visitado el Palacio de Tritón y la Caverna Marina, pero ahora no sé qué hacer. ¿Podéis ayudarme? Muchas gracias.

✉ Albert Bellido (Barcelona)

Una vez en el Palacio de Tritón, avanza hasta el Aposento del Rey. Tras una secuencia de vídeo, retrocede hasta los aposentos de Tritón y salva la partida golpeando la concha blanca que hay en el suelo, a la izquierda del trono. Después, avanza de nuevo hasta el Valle Submarino (que ya habrás visitado antes) y busca a un delfín que nada por el fondo. Agárrate a él para dar una vuelta por el Valle. Entra de nuevo en la Gruta de Ariel para observar la escena y juega de nuevo con el delfín. Ahora, el animal te seguirá hasta el Gran Mar de Atlántica. Cógete a él y te llevará a contracorriente hasta el barco hundido.

□ El cuarto Turbo de Tidus en FFX

Hola amigos. Tengo una duda muy concreta: ¿cómo puedo conseguir el cuarto ataque Turbo de Tidus en el *Final Fantasy X*? Muchas gracias y hasta pronto.

✉ Víctor del Nogal (e-mail)

Para conseguir nuevas técnicas Turbo, lo único que tienes que hacer es usar con frecuencia las que ya tienes. En concreto, para conseguir la última, llamada As del Bliztbol, tienes que realizar ochenta ataques Turbo.

□ El mejor truco para Harry Potter y la Cámara Secreta

Hola Play2Manía. Quisiera que me remitierais algún truco para Harry Potter y la Cámara Secreta. Gracias y un saludo.

✉ Alejandro Alonso (e-mail)

Te vamos a dar uno con el que podrás olvidarte de cualquier otro: destruye las pinturas de las paredes de la Cámara Secreta y conseguirás 100 puntos de casa para Gryffindor... y vidas infinitas. Y no, no hay más trucos.

□ Completando la lista de coches de GTA III

Hola Play2maníacos. Tengo el *Grand Theft Auto III* y un problema. En Shoreside Vale hay un garaje con una lista de coches que tengo que entregar, y sólo me falta uno, el BF Injection. ¿Podéis decirme dónde encontrarlo? Gracias.

✉ Luis Andrada (e-mail)

Para conseguir este coche, primero tienes que haber terminado la misión Sayonara, Salvatore. Después, podrás encontrarlo en el exterior del edificio que hay frente al apartamento de Misty, todos los días entre las siete de la tarde y las seis de la mañana.

□ Trucos para The Getaway

Hola amigos de Play2Manía. Os escribo para que me reveléis algún truco de *The Getaway*. Sobre todo algo que sirva para conseguir vida. Gracias por todo.

✉ Alberto Pérez (e-mail)

Aquí tienes los dos más efectivos. Pulsa estas secuencias durante las escenas de vídeo anteriores a que aparezca el menú principal. El grito de una mujer confirmará el truco:
Doble Vida: ↑, ↑, ←, ←, →, →, ●, ●, ↓.
Munición ilimitada sin recargar: ↑, ↓, ←, →, ▲, ↑, ↓, ←, →, ■.

□ Snake se hace más fuerte en Metal Gear Solid 2

Hola a todos. En *Metal Gear Solid 2*, ¿cómo se hace para aumentar el nivel de Grip de Snake? Es que necesito subirlo pero no sé cómo. Gracias a todos.

✉ Jordi Marginet

Agárrate a una barra o saliente, y ponte en modo primera persona. Si en esta posición pulsas los botones L2 y R2 simultáneamente, el personaje hará una flexión. Repítelo cien veces y Otacon te comunicará que tu fuerza ha aumentado.

□ La tentación de Final Fantasy X

Hola Play2maníacos. Tengo un problemilla con el *Final Fantasy X*. Cuando se me llena la barra de turbo de Lulu no sé cómo ejecutar el ataque Tentación. Me sale una barra y un punto blanco en un extremo y no sé qué tengo que hacer.

✉ Víctor Rodrigo Trillo (e-mail)

Este ataque es bastante útil, ya que genera magias. Para utilizarlo, sólo tienes que girar el stick derecho en el sentido de las agujas del reloj. Las rotaciones generarán magias.

• **Recompensa secreta:** Completa todos los niveles con una Estrella de Oro y recibirás la Medalla del Valor de Los Angeles de Electronics Arts.
• **Invencible:** Pausa y pulsa: **■, L1, ●, R1, ▲, L2, Select, R2.** Volverás automáticamente al juego.
• **Munición infinita:** Pausa el juego y pulsa: **●, L2, ■, L1, Select, R2, ▲, Select.**

MIDNIGHT CLUB II

• **Desbloquear el modo Trucos:** Ilumina "Options Mode" en el menú principal. Pulsa ↓ para seleccionar "Options" y pulsa ← ó → hasta que se lea "Options: Cheat Codes". Ahora sólo tienes que pulsa ✖ y luego introducir cualquiera de los trucos que te damos a continuación, ¿de acuerdo?.
• **Ajustar la dificultad:**
howhardcanitbe0
howhardcanitbe1
howhardcanitbe2
howhardcanitbe3
howhardcanitbe4
howhardcanitbe5
howhardcanitbe6
howhardcanitbe7
howhardcanitbe8
howhardcanitbe9
• **Controles en el aire:** carcrobatics (no funciona con motos).
• **Turbo infinito:** greenLantern.
• **Ametralladora y cohetes en el coche:** savethekids.
• **No acumular daños:** gladiator.
• **Todos los coches:** theCollector.
• **Todas las localizaciones (modo Arcade):** Globetrotter.
• **Todas las localizaciones y los coches (modo Arcade):** pennyThug.
• **Abrir todo en modo Arcade:** rimbuk.

[N]

NBA LIVE 2003

• **Personajes ocultos:** A la hora de crear un jugador nuevo, pon el nombre que quieras y, en el apellido, incluye cualquiera de estos códigos para desbloquear a estos jugadores, que estarán disponibles en la opción "Free Agent Pool":
Busta Rhymes: **FLIPMODE.**
DJ Clue: **MIXTAPES.**
Ghetto Fabulous: **GHETTOFAB.**
Hot Karl: **CALIFORNIA.**
Just Blaze: **GOODBEATS.**

NBA STREET VOL. 2

• **Activar el modo Trucos:** Selecciona la opción "Pick Up Game" y elige visitante o local. Introduce tu nombre y aparecerá en la parte inferior de la pantalla el mensaje "Enter codes now". Introduce cualquiera de estos y cuando hayas terminado, pulsa ✖ para continuar. No olvides que para meter cualquiera de ellos tienes que tener pulsado L1.
• **Turbo infinito: ■, ■, ▲, ▲.**
• **Cabezones: ●, ■, ■, ●.**
• **Jugadores pequeños: ▲, ▲, ●, ■.**
• **Balon ABA: ●, ■, ●, ■.**
• **Balón WNBA: ●, ▲, ▲, ●.**
• **Balones de entrenamiento: ▲, ▲, ▲, ■.**
• **Sin estadísticas: ■, ●, ●, ●.**
• **Todas las pistas: ■, ▲, ▲, ■.**
• **Equipo St. Lunatics y todas las leyendas callejeras: ■, ▲, ●, ▲.**
• **Todas las leyendas de la NBA: ■, ▲, ▲, ●.**
• **M. Jordan clásico: ▲, ■, ■.**
• **Mates explosivos: ●, ●, ●, ▲.**
• **Sin contadores: ●, ▲, ●, ●.**
• **Todos los pases: ▲, ●, ▲, ■.**
• **Encestar de dos fácilmente: ▲, ●, ■, ▲.**

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

Pulsa estas combinaciones en el menú principal.
• **Desbloquear el BMW Z8: ■, →, ■, →, R2, ▲, R2, ▲.**
• **Desbloquear los Ferrari:**
F50: **L1, ▲, L1, ▲, →, L2, →, L2.**
F550: **L1, ■, L1, ■, →, R1, →, R1.**
• **HSV Coupe GTS: L1, L2, L1, L2, R1, ▲, R1, ▲.**
• **McLaren F1 LM: ■, L1, ■, L1, ▲, →, ▲, →.**
• **Porsche Carrera GT: ←, →, ←, →, R1, R2, R1, R2.**

[P]

PROJECT ZERO

• **Final auténtico:** Completa el juego en el nivel de dificultad "Nightmare" para ver el verdadero final. Tienes que empezar desde el principio.
• **Desbloquear Battle Mode:** Termina el juego una vez y accederás a este nuevo modo que consiste en enfrentarse a los fantasmas de la casa en un orden concreto.
• **Selección de capítulos:** Completa el juego en el nivel de dificultad "Nightmare" para abrir la selección de capítulos.
• **Lista de fantasmas:** Termínate el juego una vez y tendrás una lista con las descripciones de todos los fantasmas que hayas "captado" con tu cámara.
• **Desbloquear nuevos trajes:** Termínate el juego una vez y podrás elegir un traje alternativo.
• **Modo Nightmare:** Termínate el Battle Mode una vez y desbloquearás este nivel de dificultad.
• **Tests de sonido:** Termínate el juego una vez y podrás seleccionar la música.
• **Funciones especiales de la cámara de fotos:** Termínate el juego una vez y tendrás disponibles varias opciones especiales para tu cámara.



[R]

RED FACTION 2

En la pantalla de trucos, introduce cualquiera de estos códigos, en función del truco que quieras activar.
• **Balas silenciosas: ●, ●, ●, ●, ▲, ✖, ●, ●.**
• **Explosiones silenciosas: ▲, ●, ✖, ■, ▲, ●, ✖, ■.**
• **Lluvia de fuego: ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■.**
• **Salud más grande de lo normal: ✖, ✖, ■, ▲, ■, ▲, ●.**
• **La muerte camina: ✖, ✖, ✖, ✖, ✖, ✖, ✖, ✖.**
• **Munición infinita: ■, ▲, ✖, ●, ■, ●, ✖, ▲.**
• **Granadas infinitas: ●, ✖, ●, ■, ✖, ●, ✖, ●.**
• **Versión del director: ■, ✖, ●, ▲, ●, ✖, ■, ●.**
• **Balas rápidas: ●, ■, ●, ■, ✖, ✖, ▲, ▲.**
• **Seleccionar nivel: ●, ■, ✖, ▲, ■, ●, ✖, ✖.**
• **Muertes graciosas: ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲.**
• **Todos los trucos: ■, ●, ▲, ●, ■, ✖, ▲, ✖.**

RTX RED ROCK

• **Modo "Progressive scan":** Necesitas una televisión que tenga "Progressive scan" para que te funcione este truco. Ve a "Opciones", después a la sección "Códigos" e introduce éste: →, ↑, →, →, ↑, →, →, →, ↑, →. Tendrás que resetear tu PS2 una vez cuando la pantalla se vuelva azul.



[S]

SPEED KINGS

• **Movimientos especiales:** Todos los movimientos se realizan pulsado el stick analógico izquierdo en la dirección indicada. No funciona con la cruceta.
Wheelie: ↓ (mantenido).
Standing Wheelie: **L1 + ↓.**
Surfing Wheelie: **L1 + ● + ↓.**
Cross Surfing Wheelie: **L1 + ↓ + R1 + ●.**
Endo: **↑ + R1.**
Surfing Powerdown: **L1 + ↑ + ▲.**
Handstand Powerdown: **L1 + ■ + ↑ + ▲.**
Surfing: **L1 + ↑, ↓.**
Handstand: **L1 + ↑, ●.**
Pavement Ride: **L1 + ↑, ■.**
Donut: Pulsa y mantén los botones Brake + Gas y gira en una dirección cualquiera con el stick izquierdo.



SILENT HILL 3

• **Nuevo Juego Extra:** Usando esta modalidad, podrás jugar al juego normal pero con algunas sorpresas, como el uso de las armas especiales, pequeños cambios en los ítems que encuentras, eventos especiales, etc... Una vez esta opción quede disponible, deberás jugar a través de ella para desbloquear la mayor parte de los secretos.
• **Traje Extra:** Quedará disponible tras completar por primera vez la aventura y será el lugar donde podrás introducir los códigos que se te permitirán hacer que Heather cambie de modelitos.
• **Opciones de configuración:** Entra en "Opciones" y pulsa R1 para hacer que aparezca un nuevo menú desde el que podrás cambiar algunos parámetros más, como el ruido de la imagen, definición, etc.
• **Niveles de dificultad Extrema de 1 a 10:** Supera el juego en el nivel "difícil" y podrás intentarlo de nuevo en esta modalidad. Sólo para masoquistas.
• **Trajes:** Cada vez que consigas superar la aventura se te facilitará una de las claves que te ofrecemos y mediante las que podrás cambiar de ropa a nuestra protagonista. Para ello sólo tienes que introducir estos códigos en la opción "Traje Extra" del menú principal (respetando las minúsculas, mayúsculas y guiones bajos) y luego seleccionándolos en el inventario.
HappyBirthDay
I_Love_You
PutHere2FeelJoy
TOUCH_MY_HEART
GangsterGirl
LightToFuture
ShogyouMujou
BlueRobbieWin
01_03_08_11_12
cockadooodledoo
PrincessHeart
Shut_your_mouth
SH3_Wrestlarn
sLmLdGhSmKfBfH

[T]

THE SIMPSONS ROAD RAGE

• **El coche de Homer Simpson:** Termina las 10 misiones en modo Misión. Ve a la imagen de Homer que hay en la pantalla de selección de coches para conseguirlo.
• **Halloween:** Ajusta la fecha del sistema de la consola al 31 de Octubre y verás a Bart disfrazado de Frankenstein.
• **Año Nuevo:** Ajusta la fecha del sistema de la consola al 1 de enero y Barney aparecerá con otro traje distinto.
• **Día de Acción de Gracias:** Ajusta la fecha del sistema de la consola al tercer jueves de Noviembre para ver a Marge con el pelo blanco.
• **Navidad:** Ajusta la fecha del sistema de la consola al 25 de Diciembre y verás a Apu vestido como Santa Claus.
Para introducir estos trucos, mantén presionados **L1 + R1** en el menú de opciones y luego pulsa estas secuencias. Oirás después un sonido de confirmación que te indicará que el truco ha funcionado. Si no lo escucharas, tendrías que volver a introducir el truco otra vez.
• **Coche de juguete rojo: ▲, ▲, ■, ●.**
• **Conducir con Smithers en el coche del Sr. Burns: ▲, ▲, ■, ■.**
• **Autobús nuclear: ▲, ▲, ■, ✖.**
• **Personajes de Año Nuevo: ▲, ▲, ●, ■.**
• **Personajes de Halloween: ▲, ▲, ●, ✖.**

TOMB RAIDER: EL ANGEL DE LA OSCURIDAD

• **Dinero e ítems infinitos:** Ve a cualquier localización donde puedas entrar y salir fácilmente y donde sepas que hay dinero u objetos que coger, (botiquines y esas cosas). Si los coges, sales del lugar y vuelves a entrar, verás que, por arte de magia, vuelven a estar ahí, con lo que puedes aumentar tu inventario con esos objetos tanto como necesites.

PRIMAL

Todos estos trucos se introducen en el menú de trucos. No olvides pulsar Cuadrado para confirmar. Después, carga tu partida o empieza una nueva.
• **monstrous o demonise:** invulnerable.
• **snowflight:** vídeos de Solum desbloqueados en "Scene select".
• **charybdis:** vídeos de Aquis desbloqueados en "Scene select".
• **flintlock:** vídeos de Aetha desbloqueados en "Scene select".
• **sunstone:** vídeos de Volca desbloqueados en "Scene select".
• **galería de tarot arcano:** todas las cartas desbloqueadas.
• **muerte rápida:** los enemigos mueren con un ataque sencillo.
• **seabreeze bonus a:** abre el vídeo "actors featurette".
• **aurora bonus b:** abre todos los vídeos de bonus.
• **psychosis bonus c:** abre todos los vídeos de bonus.
• **mirrory bonus d:** abre todos los vídeos bonus.
• **ascendant Bonus E ("F"):** abre todos los vídeos de bonus.



• **Dinero Extra:** ■, ■, ■, ■.
• **Personajes de Acción de Gracias:** ▲, ▲, ●, ●.
• **Personajes de Navidad:** ▲, ▲, ●, ▲.
• **Modos de cámara extras:** ▲, ▲, ▲, ▲.
• **Modo nocturno:** ✖, ✖, ✖, ✖.
• **Personajes inflados:** ●, ●, ●, ●.
• **Ver líneas de colisión:** ▲, ▲, ✖, ✖.

TIMESPLITTERS 2

• **Personajes de cartón:**
Supera el juego en la dificultad Fácil.
• **Personajes extra en el modo Arcade:**
Consigue una medalla de Oro en "Adiós Amigos" (en modo Arcade), para desbloquear a los personajes Héctor Babasco y lean Molly.
• **Personajes extra en el modo Historia:**
Por cada nivel que superes, desbloquearás a los personajes que hayan aparecido en él:
2280 De vuelta al Planeta X: Ozor Mox.
2019 NeoTokio: Sadako.
1853 Wild West: El Coronel.
1972 Atom Smasher: Khallos.
1920 Ruinas Aztecas: Gólem de piedra.
• **Cabezas que giran:**
Supera el reto "Pane in the Neck" al menos con medalla de Plata para conseguir este truco.
• **Nivel Streets del modo Arcade:**
Supera el juego en modo Historia una vez en modo Fácil para desbloquear este nuevo escenario.



TIGER WOODS PGA TOUR 2003

Estos trucos se activan introduciendo una clave en la sección de trucos que hay dentro del menú Opciones.
• **Todos los campos:** 14COURSES.
• **Todos los golfistas:** ALLTW3.
• **Brad Faxon:** XON.
• **Cedric "Ace" Andrews:** IAM#1.
• **Charles Howell III:** BANDPANTS.
• **Dominic "The Don" Donatello:** GODFATHER.
• **Hamish:** MCRUFF.
• **Jim Furyk:** THESWING.
• **Josey "Superstar" Scott:** SUPERSTAR.
• **Justin Leonard:** JUSTINTIME.
• **Kellie Newman:** COWGIRL.
• **Mark Calavecchia:** CALCULATE.
• **Mark Omeara:** TB.
• **Melvin "Yosh" Tanigawa:** YOYOYO.
• **Notah BeGay III:** NOTABLY.
• **Solita Lopez:** SOLITARY1.
• **Steve Stricer:** SS.
• **Stewart Cink:** SINK.
• **Stuart Appleby:** ORANGES.
• **Super Tiger Woods:** SUNDAY.
• **Takeharu "Tsunami" Moto:** 2TON.
• **Ty Tryon:** TYNO.
• **Val "Sunshine" Summers:** VALENTINE.
• **Vijay Singh:** VJSING.
• **Dinero extra:**
Usa una tarjeta de memoria con una partida salvada de otro juego de EA Sports y conseguirás más dinero.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

• **Efecto Matrix:**
Introduce "nospoon" en la sección de trucos del juego.
• **Gravedad lunar:**
Introduce "superfly" en la sección de trucos del juego. Oirás un sonido de dinero conseguido si se ha activado.
• **Desbloquear a algunos skaters:**
Introduce "homielist" en la sección de trucos del juego.
• **Desbloquear skaters secretos:**
Introduce cualquiera de estos nombres para disponer de uno de estos skaters ocultos:
#$%@! / Aaron Skillman / Adam Lippman / Andrew / kates / Andy Marchal / Angus / Atiba Jefferson / Ben Scott Pye / Big Tex / Brian Jennings / Captain Liberty / Chauwa Steel / Chris Peacock / ConMan / Danaconda / Dave Stohl / DDT / DeadEndRoad / Fakes The Clown / Fritz / Gary Jesdanun / grjost / Henry Ji / Jason Uyeda / Jim Jagger / Joe Favazza / John Rosser / Jow / Kenzo / Kevin Mulhall / Kraken / Lindsey Hayes / Lisa G Davies / Little Man / Marilena Rixfor / Mat Hoffman / Matt Mcpherson / Maya's Daddy / Meek West / Mike Day / Mike Lashever / Mike Ward / Mr. Brad / Nolan Nelson / Parking Guy / Peasus / Pete Day / Pooper / Rick Thorne / Sik / Stacey D / Stacey Ytuarte / Stealing Is Bad / Team Chicken / Ted Barber / Todd Wahoske / Top Bloke.

[V]

VAMPIRE NIGHT

• **Modo de juego libre:**
Completa todos los modos de entrenamiento y desbloquearás el modo de juego libre, dentro del Arcade.

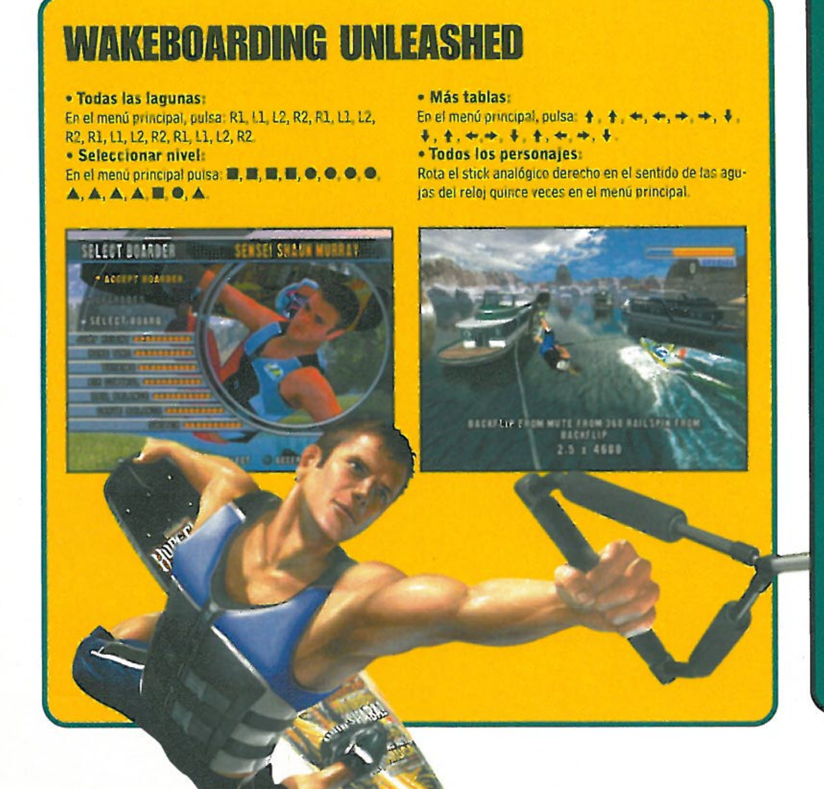
VIRTUA FIGHTER 4

• **Cambiar el menú principal:**
Elige Options, Settings, Game y pulsa **L + R** para cambiar el decorado.
• **Posiciones de victoria:**
Utiliza un jugador creado por ti para alcanzar el nivel 2 Kyu. Después, durante el replay de una victoria, sujeta ✖+●+■ (L2) hasta que tu jugador haga una pose clásica. Para obtener la segunda, consigue el 3th Dan y pulsa ✖+● (R1) en el replay.
• **Trajes alternativos:**
Mantén pulsado **Start** en la pantalla de selección de personajes y pulsa ✖.
• **Jugar como Dural:**
Espera a que Dural te rete en el modo Kumite. Véncele, y podrás seleccionarlo en el modo Versus.
• **Los luchadores originales:**
Usa un jugador creado por ti para alcanzar el 1st Dan. Después, selecciona el luchador en cualquier modo y pulsa ✖+● (R1) hasta que el combate comience.
• **Obtener ítems fácilmente:**
Utiliza llaves (✖+■, o sea, L1) durante todos las rondas y vence el combate. Recibirás un ítem seguro en todos los casos.



WAKEBOARDING UNLEASHED

• **Todas las lagunas:**
En el menú principal, pulsa: R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2.
• **Seleccionar nivel:**
En el menú principal pulsa: ■, ■, ■, ■, ●, ●, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ▲, ■, ●, ▲.
• **Más tablas:**
En el menú principal, pulsa: ↑, ↑, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, ↑, ←, →, ↓.
• **Todos los personajes:**
Rota el stick analógico derecho en el sentido de las agujas del reloj quince veces en el menú principal.



El puzzle de los cuadros de RE Code: Veronica X

Hola chicos de Play2Manía. Necesito vuestra ayuda con el puzzle de los cuadros del fantástico *Resident Evil Code: Veronica X*. Por favor, decidme la combinación de pulsaciones adecuada. Muchas gracias.

Abrahan Moises Martín (e-mail)

La información para deducir el orden en el que debemos pulsar los interruptores de cada cuadro está en el Memorándum al Nuevo Maestro, que puedes encontrar subiendo a los escalones, junto a otro cuadro. Pero bueno, el orden es el siguiente:
1º: Mujer con una taza
2º: Hombre con dos niños
3º: Hombre pelirrojo con una taza
4º: Hombre pelirrojo con un plato
5º: Anciano con plato
6º: Hombre Rubio con un candelabro
Pulsa ahora el interruptor del cuadro de un niño (Alfred Ashford) que hay subiendo los escalones. Éste se girará y aparecerá una imagen de Alexia Ashford. Como recompensa, recibirás un florero. Mira si hay algo dentro...

Trucos para GTA Vice City

Hola Play2Manía. Necesito que me deis algunos trucos para mi juego favorito, *GTA Vice City*. Gracias de antemano.

Eusebio Cardona

Nunca os cansáis de pedir trucos para este juego... bueno, ahí va una selección, que tiene muchos. Todos se introducen mientras juegas, sin necesidad de dar a la pausa.
Multitud de armas: R2, R2, R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ↙, ←, ↑
Armadura: R1, R2, L1, ✖, →, ↓
Rellenar la barra de salud: R1, R2, L1, ●, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Saltar con el coche: ▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1 (ahora, para saltar pulsa L3 mientras conduces)
Acelerar los días y las noches: ●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲
Cámara Lenta: ▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1

Problemas en el Grand Theft Auto III

Hola playmaníacos. Tengo un problema con el GTA III: no consigo pasarme la misión "Marchando un expreso", es muy difícil, Me podríais dar algún consejo o algún truco. Gracias.

Manuel Gallup Peñalver (e-mail)

Pues sí, estas en una misión muy difícil, pero la recompensa es jugosa: 40.000 dólares. Tienes que destrozar los nueve chiringuitos de venta de drogas de los colombianos, y sólo dispones de ocho minutos desde que derribes el primero. Utiliza el lanzamisiles y un coche veloz, y acostúmbrate a apuntar desde lejos para no perder ni un segundo. No sabrás dónde están tus objetivos hasta que te acerques a ellos, así que circula rápidamente para captarlos lo antes posible. Primero acaba con los cinco que hay en la Isla Stauton, después ve a Portland por el puente para destrozar otros dos y finalmente coge el puente para llegar a la Costa de Vale, donde están los restantes. Por desgracia, ninguno de los muchos trucos del juego sirve para pasar misiones, así que tendrás que ser habilidoso...

Por siempre Final Fantasy VII

Hola Playmaníacos, me llamo Jorge y tengo un pequeño problemilla con la gran aventura de todos los tiempos, *Final Fantasy VII*. Mi viaje en busca de Sefirot me ha llevado hasta Nibelheim, el pueblo natal de Cloud, en el cual hay una caja fuerte en la Gran Mansión de Shinra S.A. que no consigo abrir. ¿Me podríais facilitar la combinación y el modo de introducirla? Es que eso me lía un poquillo. Gracias. Sois los mejores.

Jorge Novella (e-mail)

Las pistas para abrir la caja fuerte están en el mensaje que hay en la parte izquierda del hall. Y la clave es la siguiente: 36 a la derecha, 10 a la izquierda, 59 a la derecha y 97 a la derecha. La forma de meterla es hacer girar la rueda en la dirección indicada hasta que se alcance el número correspondiente. Así, gira la rueda hacia la derecha hasta alcanzar el 36, para y gira a la izquierda hasta llegar al 10, etc.

Perdido en el Templo Budista de Tenchu 3

Hola amigos, quiero pediros ayuda con el juego *Tenchu 3, La Ira del Cielo*. Veréis, en la misión del Templo Budista me dicen que hay un foso con un pasadizo, pero no lo encuentro. Me preguntaba si serías tan amables de decirme dónde está. Gracias

Javier Nuñez Budia (e-mail)

Vamos a ver si podemos guiarte. Cuando llegues a la sala vigilada por tres samurais, acaba con ellos y asciende usando el garfio por los pilares de madera para continuar tu camino. Cuando llegues a un puente de madera, toma el camino de la izquierda y acabarás llegando a un foso muy largo con salientes de roca a ambos lados. Usa el garfio y las pasarelas de madera para llegar al otro lado. Aunque en principio parece no haber ningún camino, mira hacia arriba y verás una pequeña abertura encima del pilar de madera. Por ella podrás pasar a la sala final del castillo.

HULK

Hulk es una aventura de acción en la que alternamos el control de Bruce Banner y su poderoso alter-ego, el Increíble Hulk. A continuación vamos a desvelarte todos los ataques y posibilidades de acción de los dos héroes, las técnicas para derrotar a a los jefes finales y los trucos y claves para desvelar todos los secretos del juego. Con esta mini-guía, Hulk va a ser realmente imparable.



HULK: Ataques y consejos

LOS ATAQUES DE HULK

Vamos a contarte cómo se ejecutan todos los ataques de Hulk, parándonos a describir las virtudes de los más útiles y poderosos. **En aquellos en los que se indique "carga", puedes mantener el botón pulsado unos segundos para almacenar energía** y lanzar un golpe más poderoso. **Cuando se indica (esperar), significa que hay que aguantar medio segundo** antes de dar la siguiente pulsación.

COMBATE:

- **Gancho de izquierda:** ■ (carga)
- **Gancho de derecha:** ■, ■ (carga)
- **Revés:** ■, ■, ■ (carga)
  Este sencillo combo es efectivo para acabar con los enemigos de pequeño tamaño sin complicaciones.
- **Puñetazo de barriga:** ■, ■ (esperar), ■
- **Golpe de derecha:** ■, ■ (esperar), ■, ■
- **Ataque aéreo:** ■, ■ (esperar), ■, ■, ■
  Es el combo más largo de puñetazos normales, y muy adecuado para casi todos los enemigos de gran tamaño que encontrarás.
- **Golpe expansivo:** ■ + ▲
  Útil cuando te rodean grupos de muchos enemigos.
- **Estampido Sónico:** ▲
  Esta palmada aturde a los enemigos pequeños, pero es poco efectiva contra los grandes. En el modo Ira es mucho más dañina.
- **Manotazo Doble:** ■, ▲
- **Patada de despeje:** ■, ■, ▲
- **Martillazo:** ■, ■, ▲, ■
- **Lanzamiento:** Pulsa rápidamente el stick en la dirección en la que quieras embestir
- **Puñetazo con Elegancia:** Pulsa rápidamente el botón ■ y dos veces el stick en la dirección en la que quieras golpear.


LANZAMIENTO

ATAQUES CON SALTO

- **Aplastador Gamma:** ✖, ■ (Carga)
  Probablemente, el golpe más efectivo del juego, fundamental contra muchos jefes finales. Al saltar para realizarlo, puedes esquivar ataques, seleccionar objetivo con el **R1** y lanzarte desde el aire con un golpe que, si está cargado, resulta demoledor. Eso sí, ten cuidado porque algunos enemigos, como los Perros Gamma y los mutantes con armas de energía, son capaces golpearte en el aire e impedir que lo ejecutes
- **Entrada Gamma:** ✖, ▲ (carga)

OBJETOS PESADOS

- **Recoger Objeto:** ●
- **Arrojar Objeto:** ●
- **Aplastar:** ■
- **Balanceo:** ▲

PALOS

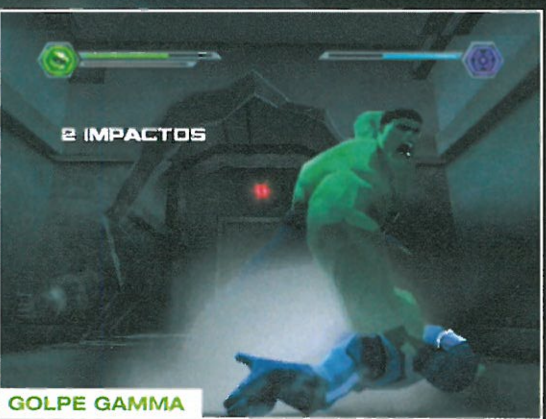
- **Recoger Palo:** ●
- **Arrojar Palo:** ●
- **Balanceo hacia abajo:** ■
- **Golpe hacia arriba:** ■, ■
- **Balanceo de baseball:** ■, ■, ▲
- **Ataque aéreo:** ▲
- **Ariete:** Con el blanco seleccionado, pulsa la dirección en la que quieras atacar + ■

AGARRES A ENEMIGOS PEQUEÑOS

- **Coger:** ●
- **Lanzamiento:** ●
- **Derribo combinado:** ■
- **Golpe Gamma:** ▲
- **Derribo de salto:** ✖, ●

AGARRES A ENEMIGOS GRANDES

- **Lanzamiento:** ●
- **Rompeespaldas:** ▲
- **Golpe:** ■
- **Golpe Doble:** ■ (carga)



GOLPE GAMMA



APLASTAR

Esferas de Energía y continuaciones

En cada nivel del juego **disponemos de tres continuaciones** para no tener que empezar desde el principio si somos derrotados. Además, **si recogemos una Esfera Azul, conseguiremos dos continuaciones más** que, si no las gastamos, podemos conservar para siguientes niveles.

En Hulk sólo **hay tres tipos de items** que podrás recoger:

- **Esferas Rojas:** Aumentan el nivel del marcador de Ira de Hulk.
- **Esferas Verdes:** Aumentan el nivel del marcador de vida de Hulk o Banner.
- **Esferas Azules:** Cada una otorga dos nuevas continuaciones.



Ataques marcador de Ira completo

Cada vez que Hulk recibe un golpe o recoge una de las Esferas Rojas que los enemigos dejan al ser derrotados, **su marcador de Ira aumenta**. Cuando éste llega al límite, automáticamente Hulk entra en modo Ira: su cuerpo resplandece con la energía Gamma y sus golpes dañan mucho más a los enemigos. Una vez activado el modo Ira, la barra descenderá lentamente; el efecto acabará cuando llegue a cero. Lo mejor es que esperes hasta que te quede poca Ira para **ejecutar uno de los dos movimientos que sólo puedes realizar en este modo, el Súper Estampido Sónico (▲ + ●) y el Súper Ataque Aéreo (■ + ▲)**, ya que al efectuarlos la barra de Ira se vacía automáticamente.





CONSEJOS PARA HULK

• **Si andas escaso de vida** y el número de enemigos te supera, no dudes en correr. Aunque acabar con los enemigos es una forma de recuperar vida (la mayoría dejan Esferas Verdes al morir), **en muchos niveles puedes evitar los enfrentamientos** y correr hasta la salida.

• **Para librarte de los soldados que usan escudos de energía, lanzales objetos o golpeales con palos.** Si no tienes cerca nada para arrojar, plántate ante ellos hasta que intenten golpearte con su porra de energía, para lo que bajarán el escudo. Aprovecha entonces y golpéalos.

• **Los palos son un arma formidable** para librarte de grupos de soldados, y para golpear a varios a la vez, usando el ataque Balanceo.

• **Cuando te dispare una ametralladora**, mira si tiene algún generador cerca. Si es así, destrúyelo y ésta se desactivará sola.

• **Los enemigos pueden dañarse entre ellos**, lo que te resultará muy útil cuando te ataquen grupos, ya que si esquivas con rapidez puedes hacer que los impactos de unos dañen a otros.







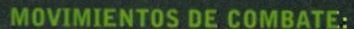
BANNER: Técnicas de sigilo y consejos

MOVIMIENTOS DE BANNER

Éstas son las habilidades que exhibe Bruce Banner en sus misiones de infiltración:

MOVIMIENTOS SIGILOSOS:

- **Agacharse y andar con sigilo:** ✖
- **Fingir rendición:** Cuando un guardia te dé el alto, párate y espera a que se acerque para atacarle.
- **Voltereta de escabullida:** Corre y pulsa ✖
- **Eliminar enemigo:** Acércate agachado hasta la espalda de un enemigo y pulsa ●



MOVIMIENTOS DE COMBATE:

- **Gancho:** ■, ■, ■
- **Derribar:** ●

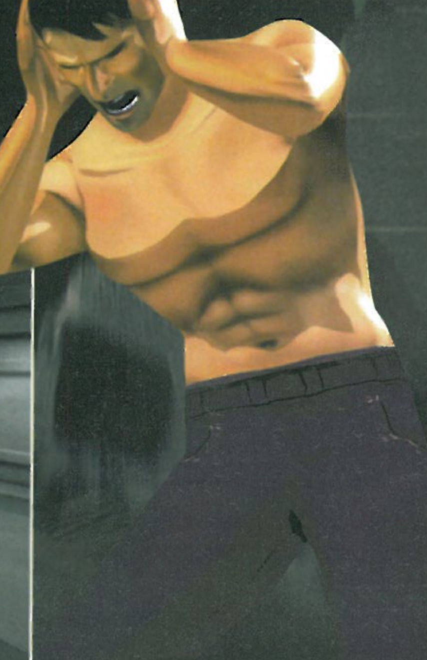

ANDANDO CON SIGILO


AGARRE POR LA ESPALDA

CONSEJOS PARA BANNER

• **Elude siempre el combate.** Contra cualquier tipo de guardia (y contra monstruos como los Perros Gamma), siempre llevas las de perder. En algunas zonas puedes pillar a tus enemigos por la espalda (andando agachado) y eliminarlos pulsando ●, pero es una técnica arriesgada, ya que si avanzas más de lo debido te detectarán.

• **Si eres descubierto, intenta huir.** Puedes lanzarte contra un enemigo usando la Voltereta de Escabullida para derribarlo, y salir disparado. Si te ocultas lejos, el soldado se olvidará en unos segundos de que te ha visto. Si te las ves con un solo soldado, puedes pararte cuando te dé el alto y esperar a que se acerque para golpearle y huir.









JEFES FINALES

MEDIAVIDA







No debes golpearle directamente, ya que **sufrirás daño si entras en contacto con él**. Pero lo que le hace peligroso es su agilidad, así que permanece a la defensiva. **Salta cuando se acerque a ti** para impedir que te golpee y, sobre todo, que te agarre y chupe tu vida para regenerar la suya. Puedes coger las cajas y escombros de la zona para lanzárselas y ganar tiempo, pero **el arma que de verdad debes usar son los palos**. Cuando agarres uno, sitúate en el centro de la zona y espera a que se lance a por ti: justo antes de que te impacte, debes golpearle con el palo. Cuando caiga no te acerques, ya que al levantarse te golpearía. Espera de nuevo su embestida, hasta que el palo se haga trizas y tengas que buscar otro. En las cajas de las esquinas hay **Esferas Verdes** que te serán muy útiles, aunque tienes que moverte deprisa para cogerlas mientras esquivas a Media Vida. Cuando golpees los **generadores** de la zona, estos comenzarán a chisporrotear y será mejor que no te acerques a ellos. Si puedes, arroja al villano contra ellos a base de golpes con los palos. Cuando agotes su barra de energía, Media Vida se regenerará y tendrás que volver a noquearle. La mejor técnica es la misma: armado con un palo, espera sus embestidas y golpeale hasta que acabes con él.

EL LOCO







Vas a librar un combate de poder a poder con una bestia de fuerza descomunal. Pero antes de centrarte en la lucha, **debes destruir las cuatro consolas que hay alrededor de la prisión de cristal en la que está encerrada Betty**. Golpea al Loco para quitártelo de encima, pero no te entretengas luchando con él. **El mejor golpe**, tanto contra el villano como contra los soldados y los mutados que aparecerán en escena, **es el Aplastador Gamma**. **Cuando acabes con las consolas, la barra del vida del Loco se regenerará** (por eso es inútil luchar con él antes), y ya podrás centrarte en derrotarle. Ignora a los soldados y a los enemigos mutados ya que, aunque acabes con ellos, seguirán saliendo más. Sólo si llevan bazocas o cuando necesites vida moléstate en eliminarlos, usando el Aplastador Gamma. Este también es el golpe más efectivo contra el Loco, ya que además te aleja su alcance (todos sus ataques son físicos: agarres, puñetazos, patadas...). **Si el Loco comienza una serie de embestidas, salta para evitarlas hasta que pare**. Utiliza sin piedad el Aplastador, y los golpes normales cuando entres en modo Ira, hasta que consigas noquearle.

FLUX







Destruye los tres generadores de la pared para eliminar el campo de energía que protege el núcleo. **Flux, te lanzará una granada y después intentará golpearte**. Cada vez que lo haga, golpeale tú primero, aprovecha que está en el suelo para lanzar una serie de golpes a un generador, y espera de nuevo su ataque. **Con el campo de fuerza anulado, agarra a Flux y lánzale contra él,** para restarle mucha vida. El villano saltará hasta las plataformas superiores y **te lanzará granadas**. Corre esquivándolas alrededor del nucleo y recogiendo las **Esferas Verdes** que han aparecido. Después los tres generadores se repararán, y deberás repetir todo el proceso hasta acabar con la barra de energía de Flux. Por desgracia, este villano es un pesado y **su barra también se regenera**, con lo que te toca repetirlo todo una segunda vez. Ahora Flux es algo más rápido, pero si tienes cuidado y sigues tirándole al suelo antes de golpear a los generadores, la victoria será tuya.

RAVAGE

Al haber sido creado con la energía de Hulk, **Ravage utiliza algunos de sus ataques** y es un enemigo de extraordinaria fuerza física. La clave para derrotarle está en **adelantarse a sus ataques** golpeando con mucha rapidez. Aunque casi cualquier ataque físico es efectivo, **es mejor olvidarse de combos largos**, ya que Ravage puede cortarlos y contraatacar. Tampoco es aconsejable usar el Aplastador Gamma, ya que lo bloquea con facilidad. **Atácale con combos cortos o, mejor aún, con palos.** Ravage también utiliza poderosos impactos en el suelo para atacarte indirectamente, ya que desprenden escombros del techo. Esquivarlos es fácil, porque sueltan un rastro de polvo antes de caer. Además, dejan escombros, que son las mejores armas contra Ravage. Cuando vaciemos por primera vez su barra de vida, se llenará de nuevo y **aparecerán dos mutados con armas de energía**. Lo mejor es **combatir contra Ravage al fondo de la pantalla** (cerca de la barrera de energía), de manera que él quede entre tú y los dos mutados, y los disparos de estos le impacten a él.





A ti te toca golpear a Ravage a la vez que esquivas sus ataques y los rayos de sus secuaces. Eliminar a los mutados de poco te servirá, porque seguirán apareciendo; céntrate en Ravage.

MEDIA VIDA Y EL LOCO





Te enfrentas con los dos a la vez. **Céntrate en realizar el Aplastador Gamma sobre el Loco, esquivando los ataques de Media Vida.** Además, provocarás desprendimientos de rocas que dañarán a los villanos y dejarán escombros que lanzar contra ellos. Cuando hayas debilitado al Loco, éste huirá por el ascensor y te quedarás sólo ante Media Vida. Debes seguir la misma táctica del anterior enfrentamiento con él: agarra los palos que sueltan los escombros, y espera a que se lance contra ti para atizarle con un Golpe hacia Arriba (dos veces seguidas al ■). Cuando te quedes sin palos, provoca nuevos derrumbamientos, y sigue machacándole hasta que caiga.

EL LÍDER

Antes de empezar el combate, **Banner debe desactivar los cuatro interruptores de la sala**. Antes de pararte delante de un interruptor, esquiva uno de los ataques del Líder (usando la Voltereta) para que no te pille mientras pulsas un interruptor. Una vez hayas desactivado los cuatro, **coge la Esfera Gamma** para transformarte en Hulk. En tu combate con el Líder, **tu mejor arma vuelve a ser el Aplastador Gamma**. Úsalo para atacar a tu enemigo una y otra vez, sin darle tiempo a reaccionar hasta que se teleporte. Cuando te lance el rayo de energía continuada con el que barre toda la sala, esquívalo saltando. En un momento dado, el Líder creará tres imágenes ficticias de sí mismo, con sus mismas técnicas de ataque. De nuevo con el Aplastador Gamma, golpéalas una a una hasta que encuentres al verdadero (le distinguirás porque la barra de energía de los falsos se reducirá de un sólo golpe). Cuando le encuentres, céntrate en él e ignora a los demás. Con estas técnicas, te será fácil reducir su barra de vida a cero, pero lo difícil viene ahora. **El malvado se regenera**, y dos mutados con ametralladora de energía salen de los ascensores. Usa el Aplastador contra el Líder, e intenta que tus tres rivales se golpeen entre ellos con sus ataques. Si los mutados caen, dejarán una **Esfera Verde**, y tardarán unos segundos en aparecer otros dos, con lo que podrás centrarte en seguir machacando al Líder con el Aplastador hasta que caiga.







EL LOCO (II)

El enemigo final del juego es también el más fácil de todos. **Esta vez el Loco sólo exhibe una técnica nueva, un peligroso pisotón en el suelo que crea una onda expansiva.** Pero, por lo demás, sus ataques son los de siempre.

El Aplastador Gamma y los combos de golpes son muy efectivos contra él, y con que te adelantes a sus ataques vencerás. Además, en esta ocasión, y dado que ya estamos en el final del juego, sólo tendremos que vaciar su barra de vida una vez, así que derrotarle y ver el vídeo final te resultará sencillo.







MODO DESAFÍO

Los cinco retos del Modo Desafío se van abriendo progresivamente según completas los capítulos del modo Historia. Se trata de **pruebas de combate en las que Hulk debe aplicar todas sus técnicas para derrotar a grandes grupos de enemigos**. Hay **tres tipos de retos**: los **modos Resistencia 1 y 2**, en los que debemos eliminar enemigos hasta que caigamos derrotados, los **modos Tiempo Ataque 1 y 2**, en los que tenemos que derrotar a cuantos más enemigos mejor en un tiempo limitado, y el **modo ¡Hulk Aplasta!**, en el que el objetivo es destruir los elementos de los escenarios, también con tiempo límite y resistiendo el ataque de enemigos. Nuestras marcas quedarán registradas en los ránkings.



HULK APLASTA



RESISTENCIA



TIEMPO ATAQUE



SECRETOS Y TRUCOS

En la sección Características especiales del menú principal del juego, podemos acceder a material sobre el desarrollo del juego y la película, así como a los tráilers de la misma.

Para desbloquear este material, debemos ir avanzando el Modo Historia, aunque hay algunos elementos que sólo se pueden desbloquear introduciendo ciertas combinaciones desde los ordenadores que dan acceso al sistema de Códigos de Universal. ¿Qué dónde puedes encontrar esos ordenadores para activar los trucos? Sigue leyendo...

SISTEMA DE CÓDIGOS UNIVERSAL:

En las fases en las que jugamos con Banner, encontramos ordenadores a los que podemos acceder (pulsando ▲), y que nos piden una serie de códigos. Aquí tienes los códigos y los contenidos que desbloquean:

- **Diseños de la película, Hulk transformado:** SANFRAN.
- **Diseños de la película, Hulk contra los Perros Gamma:** PITBULL.
- **Diseños de la película, la batalla en el desierto:** FIFTEEN.
- **Diseños de la película, efectos especiales:** NANOMED.
- **Jugar con el Hulk Gris:** JANITOR (después de introducir el código, ve al Menú de Trucos dentro de la opción Características Especiales del Menú Principal para activar este truco).

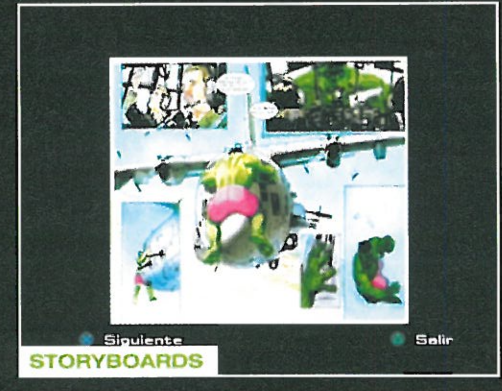
TRUCOS:

Introduce estos códigos en la sección Entrada de Códigos del Menú de Opciones. Luego tienes que activar cada efecto en la sección Trucos, dentro del menú Características Especiales.

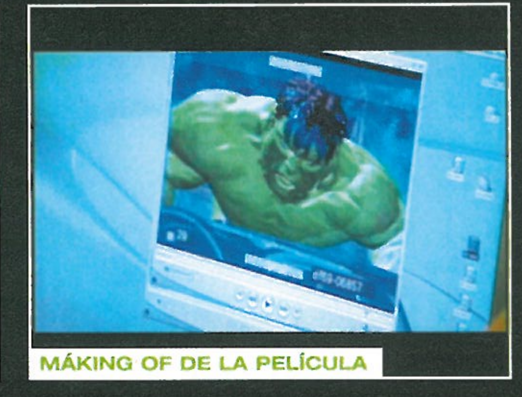
- **Invulnerabilidad:** GMMSKIN.
- **Regeneración:** FLSHWND.
- **Indicador de Ira completo:** ANGMNGT.
- **Continuaciones ilimitadas:** GRNCHTR.
- **El doble de puntos de vida para Hulk:** HLTHDSE.
- **El doble de puntos de vida para los enemigos:** BRNGITN.
- **La mitad de puntos de vida para los enemigos:** MMMYHLP.
- **Puñetazo Maligno:** FSTOFRY.
- **Puzzles resueltos:** BRCESTN.
- **Borra los Records:** NMBTHIH.
- **Desbloquear niveles:** TRUBLVR.



ENTRADA DE CÓDIGOS



STORYBOARDS

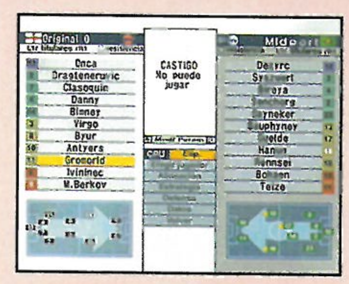

MÁKING OF DE LA PELÍCULA

ISS 3

Si no tienes el instinto del goleador no podemos ayudarte, pero sí podemos enseñarte la teoría del buen fútbol. Aquí tienes las claves para que puedas sacarle todo el partido a las estrellas de tu equipo.



Cuando te falten jugadores





Uno de los mayores problemas a los que te enfrentarás a la hora superar las misiones es la inferioridad numérica. Antes de comenzar la segunda parte de los partidos, deberás reestructurar tu equipo para que se note lo menos posible las bajas que tengas:

1.- **Cuando te falte 1 jugador:** Como en todos los desafíos, para ganar el partido no puedes prescindir de los delanteros. La mejor opción es jugar con un 4-4-2, sacrificar a un centrocampista que juegue por una banda y atacar siempre por el lado donde no te encuentres en inferioridad.

2.- **Cuando te falten 2 jugadores:** Para ganar, configura tu alineación para tener un 3-3-2 sin dejar ningún hueco en el centro de la zaga y atrasando a un centrocampista para que haga labores defensivas. Utiliza la opción "editar posiciones" para distribuir lo mejor que puedas a tus jugadores.

3.- **Cuando te falten 3 jugadores:** No tendrás más remedio que sacrificar a un delantero y jugar con un 3-3-1. Para paliar las consecuencias de tu maltrecha delantera, coloca a un centrocampista lo más adelantado posible. Alinea a tu punta más rápido y asístele con balones profundos para burlar la defensa.

4.- **Cuando te falten 4 jugadores:** Ante esta situación crítica, lo mejor es aplicar un 3-1-2 y jugar con balones largos desde la defensa a tus delanteros. Suerte.

El árbitro no es imparcial

1.- Para que no se note mucho la parcialidad del árbitro y te perjudique lo menos posible, **evita derribar a un delantero** en el área y no hagas faltas, porque te sacará tarjeta.

2.- Para que no te anule los ataques por fuera de juego, **prescinde de pases profundos** y haz jugadas personales de delanteros y extremos.



Marcar con un balón cruzado

1.- Si quieres conseguir un gol de estas características, deberás alinear como mínimo a **dos centrocampistas y dos delanteros** para hacer una asistencia profunda.

2.- **En caso de que te encuentres en inferioridad** numérica deberás prescindir de algunos defensas, aunque nunca deberías dejar huecos en el centro de la zaga.





Ganar con un lanzamiento desde el centro

1.- Conseguir este reto es casi imposible. **Deberás tener suerte** para que cuando tires el balón se dirija a puerta y el portero esté adelantado.

2.- Intenta descolocarle adentrándote en el área para que salga a presionarte y **retrasa el balón** a un compañero que esté detrás de ti.

3.- Para tener más posibilidades, **chuta desde una posición centrada.**

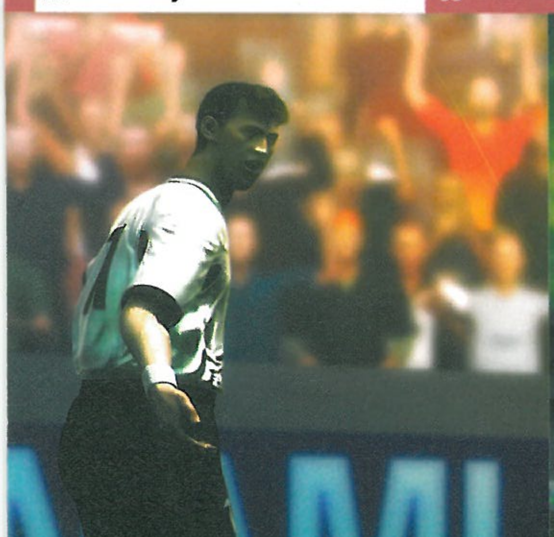


Gol de falta

1.- **Provoca las faltas moviéndote de espaldas** a la defensa contraria lo más cerca posible de su área y adquiere la orden "Super saque de falta" en el catálogo.

2.- Para no desaprovechar las pocas posibilidades que tendrás a lo largo del partido, **practica en los entrenamientos** las faltas a balón parado. Ya sabes, la clave es entrenar.







LA ESTRATEGIA

El once titular

Una de las decisiones más importantes que debes tomar antes de comenzar un partido es seleccionar a los 11 jugadores que deben salir a sudar la camiseta. A la hora de elegir, es importante que sigas los siguientes consejos:

1.- **Observa sus cualidades** para escoger a los de mayor calidad.

2.- Coloca cada futbolista en su **posición natural**.

3.- Aunque un jugador sea muy bueno, **si está falto de moral no rendirá**, por lo que deberás escoger a otro con cualidades semejantes. Sólo las "super estrellas" se pueden permitir jugar aunque no estén en forma.

4.- Si un jugador disputa todos los partidos, su resistencia se resentirá y **deberás darle algún partido de descanso** para que se recupere. Calcula el momento idóneo.

5.- **Si una de tus estrellas tiene una tarjeta** y vas a disputar un partido sin importancia, déjale en el banquillo para evitar que le saquen otra que le deje un partido sancionado.





La Defensa

1.- Aunque la forma más eficaz de defender sea en zona, donde toda la defensa esté bien organizada, puede darse el caso de que el equipo rival tenga a **uno de esos "cracks" que necesitan más vigilancia**.

2.- Para ello, **utiliza un centrocampista defensivo** que se encargue personalmente de cubrirle. Nunca dejes esta labor a un defensa porque puede dar lugar a grandes huecos en tu retaguardia.

Las sustituciones



1.- En aquellos partidos que son muy intensos, tus jugadores se agotarán y no rendirán lo suficiente en los últimos minutos. **Realiza sustituciones para dar descanso** a los miembros de tu equipo e incorporar hombres de refresco al terreno de juego.

2.- Además, si crees necesario **cambiar de formación** para resolver el partido a tu favor, haz las sustituciones necesarias para reorganizar a tu equipo. No pongas a un delantero de defensa...

3.- Una recomendación: **deja un cambio sin hacer** hasta los últimos minutos por si surge una expulsión o una lesión.



Formación





Junto a la elección del once inicial, una de las decisiones más importantes que debes tomar es distribuir a tus jugadores por el terreno de juego.

1.- **Si necesitas ganar** y no te sirve el empate, nada mejor que una alineación 4-3-3 para hacer goles y no pasar apuros en defensa.

2.- **Si lo que te conviene es aguantar** un marcador, la formación 5-3-2 te resultará muy útil, ya que podrás defender muy bien con muchos hombres y tendrás alguna oportunidad en ataque. Otra alineación que resulta muy eficaz para controlar el partido es la clásica 4-4-2.

3.- **Si posees varias estrellas** en tu equipo, confecciona la formación para que puedan jugar todas ellas.

4.- **Cuando te expulsen a un jugador**, accede a la opción "modificar posiciones" para reorganizar a algunos de tus futbolistas para que cubran el hueco que ha dejado el sancionado.

Tendencia del equipo

Según sea tu estilo futbolístico favorito, deberás escoger una de las siguientes opciones para configurar la forma de jugar de tu equipo:

1.- **Ataque de centro:** Suele dar muy poco resultado cuando la defensa rival está muy poblada. Combínalo con dos delanteros centros y un mediapunta.

2.- **Ataque lateral:** Si posees dos extremos conseguirás con esta estrategia poner muchos balones dentro del área rival. Resulta especialmente eficaz para defensas muy pobladas.

3.- **Zona de presión:** Si tienes cuatro centrocampistas conseguirás recuperar muchos balones en el medio del campo gracias a esta tendencia.

4.- **Superposición:** Siempre te han gustado los pases largos al estilo "Clemente"?. Bien, pues usa esta opción. Conseguirás que los jugadores que se encuentran al otro lado del campo donde está el balón empiecen a correr para que los asistas con un buen "pepinazo". Eso sí, no esperes una eficacia excesivamente alta...


Ataque total


Defensiva


Ataque de centro


Zona de presión

5.- **Trampa del fuera de juego:** Muy útil cuando tienes que arriesgar quitando defensas para incorporar delanteros que hagan un gol. Utilízala para paliar tus carencia defensivas aunque corras más riesgos de los necesarios.

6.- **Ataque total:** Para los últimos minutos de un partido en el que debes meter un gol a la desesperada, esta tendencia te servirá para que todos tus jugadores adelanten sus posiciones.

7.- **Defensa total:** Combinado con una zaga abundante, conseguirás que tu área sea un autentico fortín para asegurar un resultado favorable.

8.- **Ofensiva:** Especialmente útil, desde el inicio, en esos partidos en los que sólo te vale ganar. Combínalo con dos delanteros o, un delantero y dos extremos para que resulte eficaz.

9.- **Defensiva:** Cuando un empate es un buen resultado, la formación defensiva te ayudará a mantener tu portería a cero. Eso sí, no es especialmente segura.

10.- **Contraataque:** Cuando el rival es muy superior, sólo tienes la opción de jugar con muchos defensas y un punta rápido que intente hacer un gol con jugadas muy rápidas, empleando pases largos y profundos.

LAS 10 REGLAS DE ORO EN EL TERRENO DE JUEGO

1. Juego ordenado y pausado

Aunque necesites hacer un gol en poco tiempo, todas tus jugadas deben realizarse sin prisas para dar pases seguros.



• **Tanto los balones largos,** como los pases al primer toque suelen ser muy poco efectivos y suelen provocar perdidas continuas del esférico.

• Ten en cuenta que **cada futbolista tiene una posición "natural"** en el campo en la que no deberías interferir. Así, si subes al ataque con un defensa central, corres el riesgo de que, en un contaataque, tu rival encuentre un hueco en la zaga que ponga en peligro tu meta.

• Para evitarlo, **mueve el balón con pases cortos** y deja las jugadas individuales para los delanteros y extremos.

2. Las tarjetas amarillas

• **Cualquier entrada por detrás,** bien sea una entrada fuerte (■) o meter un poco la pierna (✖) serás sancionado con tarjeta amarilla. Evita esta clase de entradas excepto cuando veas que el delantero se dirige a la portería y no haya otra manera de pararle. Recuerda que dos tarjetas amarillas, aunque no sean en el mismo partido, acarrearán un partido de sanción.

• **Para evitar que tu equipo** se encuentre en inferioridad numérica, sustituye a los defensas y centrocampistas defensivos que sean amonestados con una tarjeta amarilla, siempre que sea posible.





3. No explotes a los jugadores

Aunque todos tus jugadores sufran un desgaste muy acusado en cada partido, **quienes más acusarán el cansancio serán siempre** los delanteros, extremos y centrocampistas ofensivos, ya que suelen darse más de un esprint. Salvo a los auténticos "cracks", **procura dar descanso, mediante sustituciones, a las líneas ofensivas.**





4. Abre las bandas



• **Cuando encuentres problemas excesivos** para adentrarte en el área rival, abre a las bandas. Así conseguirás que tus centrocampistas y carrileros obliguen a la zaga rival a abrirse.

• **Gracias a los centros desde las bandas,** o mediante jugadas individuales de tus extremos, las ocasiones de gol se multiplicarán.

• **Recuerda que si pulsas L1** cuando tu jugador se encuentran delante de un defensa cerca del área, podrás intentar un regate que te lleve a un "cara a cara" con el guardameta. No lo intentes si hay más de un defensa presionándote.

5. Especula con el resultado



• Aunque desde el comienza de cada partido debas ir siempre a por la victoria, puede que durante algunos minutos te resulte conveniente **asegurar un resultado favorable**.

• Para conseguirlo, **realiza todos los cambios de formación** y sustituciones que creas conveniente para reforzar la defensa y el centro del campo, sacrificando algún jugador ofensivo.

• Por el contrario, **si lo que necesitas es hacer un gol** a la desesperada, confecciona un equipo mucho más atacante aunque corras el riesgo de que te metan un gol.

6. No arriesgues en defensa



• **Los balones que se quedan sueltos en el área** deben ser despejados lo antes posible por tu defensa para alejar el peligro.

• **Nunca intentes jugar el esférico** cuando te encuentres rodeado de jugadores contrarios cerca de tu portería, ya que puedes perderlo y regalar un gol.

• Tampoco debes arriesgar en aquellas ocasiones en que tu defensa, tras haber recuperado un balón, se vea presionado por el delantero rival. Recuerda que **siempre queda el portero para cederle el esférico** y que sea él quien despeje.

7. Busca el remate dentro del área

Evita los "chuts" desde fuera del área ya que la probabilidad de que entren es muy baja. **Busca siempre el remate cerca de la portería** rival con una jugada personal del delantero, colgándola desde una banda o dando un pase profundo.



8. Presiona en el centro del campo





Para evitar los enfrentamientos directos de los delanteros con tus defensas, **coloca a uno o dos centrocampistas defensivos** para que realicen una fuerte presión a varios metros de tu área. Gracias a esto, conseguirás que los pases de tu rival no sean precisos y podrás recuperar balones que propicien un buen contraataque.

9. Evita las filigranas de tus jugadores





Aunque para conseguir las maniobras más espectaculares tengas que comprarlas en el catálogo con los puntos que conseguirás en cada partido disputado, **evita abusar de su realización**, ya que su utilidad en el terreno de juego es muy escasa.

10. Jugadas a balón parado

Hasta que no obtengas la facultad "super tiro de faltas", no ocasionarás ningún peligro con un chut de falta directo a puerta. Hasta que adquieras dicha cualidad y cuando te encuentres lejos del borde del área, **la mejor opción es realizar un pase raso** al punto de penalti a tu delantero para coger por sorpresa a la defensa rival.







Alyssa, una estudiante quinceañera que pertenece a una antigua estirpe de luchadores contra el mal, vuelve al hogar familiar para hacer frente a los fantasmas de antiguos asesinos en serie. El único problema es que... estará desarmada, aunque no del todo: al igual que tú, cuenta con nuestra guía.

1. EL RETORNO A CASA

Mi historia comienza con mi décimo sexto cumpleaños, al escapar del internado desobedeciendo a mi familia para volver a casa. Cuando entré en el comedor, **un hombre de apariencia extraña me afirmó que mi madre nunca regresaría.**

Salí al hall y subí al primer piso por la escalera principal (1). Arriba, entré por la primera puerta que vi y me dirigí a la sala al fondo del pasillo. Quería acceder al dormitorio de mis padres, pero no pude, ya que una especie de **sello mágico** bloqueaba la puerta. Retrocedí y la **chimenea de la salita** se apagó, dejando un **hueco** por el que pude pasar agachada (2). En ese callejón sin salida, había una **extraña figura** que comenzó a llorar sangre antes de romperse. De los escombros recogí una carta de mi madre y una botella sagrada, que me serviría para repeler a mis enemigos, deshacer hechizos y activar portales mágicos.

Entré en mi cuarto, donde hallé un bote de agua de lavanda junto al televisor que me serviría para calmar mi estado de pánico (3).

Para romper el hechizo de la puerta del dormitorio de mis padres, la rocié con un poco de agua bendita. Antes de entrar, decidí **bajar al hall para** salvar mis progresos **y llenar mi botella con el jarrón.**

Tras cruzar la puerta misteriosa (4), llegué a un pasillo que me llevó hasta el cuarto de mi madre. Tras **ojear un retrato** que había sobre el escritorio, me introduje en un **portal mágico**, mientras alguien tocaba el piano...


1


2


3


4

2. VIAJE A LONDRES (1942)

Mis ojos no se creían lo que estaban viendo... **me había trasladado al pasado, ¡a la Segunda Guerra Mundial!**. Tras avanzar unos metros por la calle derruida, me encontré con un **cadáver** que tenía entre sus manos una caja vacía.

ESPÍRITU 1

De repente, un espíritu enfurecido intentaba atraparme. Como no podía dejar que me cogiese, **entré en la cabina telefónica** que había junto al cadáver para coger un anillo y colocárselo al cuerpo (1). Agradecido, me entregó un cristal protector para aguantar un ataque enemigo aunque estuviese en estado de pánico.

Avancé por la calle y encontré una fuente **donde pude rellenar mi botella y salvar mis progresos.**

Al final de la calle, rocié de agua sagrada **otro sello mágico** y avancé.

ESPÍRITU 2

Tras bajar las escaleras, **encontré otro espíritu** que **necesitaba un** bolígrafo que perdió antes de morir. Éste se encontraba enfrente suya, en la **pasarela** que había frente al río (2). Cuando lo coloqué en su cadáver, agradecido por mi acto me recompensó con un anillo invisible, que me permitiría andar unos segundos sin ser visto por mis enemigos.

Unos metros más adelante había una tienda de ropa en la que pude entrar tras romper el sello mágico, como en ocasiones anteriores. Pero antes de colarme en su interior, me dirigí a la **pasarela del río** que había enfrente para **recoger un** bote de agua de lavanda.

LA TIENDA DE ROPA

Ya dentro de la tienda, entre tanto desastre sólo encontré una carta y un bote de agua de lavanda.

En la primera habitación del piso superior, tras romper otro hechizo, recogí una llave que ponía "del cajón rojo". En la otra sala, tras bajar unas pequeñas escaleras y **leer un** recorte de periódico donde explicaba cómo una pianista fue brutalmente asesinada, vi cómo **un gigante medio hombre medio monstruo que portaba un enorme mazo asesinaba a una joven** y ¡se dirigía a por mí! (3).

Esquivándolo, usé rápidamente la llave para **abrir un armario-archivador** y coger la llave del cuarto de May. Tras esto, abrí la puerta que había al lado para salir a la sala principal de la tienda y **esconderme en el probador de ropa** (4). Cuando el monstruo paso de largo, salí corriendo a la habitación donde había asesinado a la joven. Allí encontré una invitación, un diario y una silla con la que pude deshacerme de mi enemigo momentáneamente. »


1


2



3


4


5

» Aprovechando el momento de desorientación de mi enemigo, salí de la tienda, aunque no pasaron ni cinco segundos cuando de nuevo apareció. Unos metros más adelante, **encontré otra fuente mágica** que me proporcionó más agua para rociar sobre mi perseguidor para dejarlo K.O. unos cuantos segundos.

Cuando llegué al **auditorio de la ciudad,** pude entrar gracias a la invitación que había recogido en el cuarto de May (5).

EL AUDITORIO

Nada más entrar en el hall **encontré un diario donde guardar mis progresos**. Tras subir las pequeñas escaleras que había a la derecha de la recepción, hallé en un poyete un bote de agua de lavanda y entré en la única puerta en la que no estaba restringido el paso. Tras subir al escenario del auditorio y ver a la niña asesinada tocando el piano, el gigante de antes apareció en escena de nuevo (6). **Corrí tras el telón** del escenario **y accioné una palanca** que hizo descender una pasarela con un **cadáver** encima. Éste poseía una **anotación con unos códigos** (BAD, BABE=1014 y DEAD=3403). Según esto, fui al mostrador de recepción y encontré unas cajas fuertes con combinaciones de tres dígitos. De la nota deduje que:

B: 1
A: 0
D: 3
E: 4

Y como la contraseña era BAD, por lo tanto la combinación debía ser 103 (7).

Dentro de la caja fuerte estaba la llave maestra del auditorio, que me permitiría abrir la puerta que había junto al escenario. Una vez la crucé, giré a la derecha y **subí hasta el anfiteatro** del auditorio tras deshacer un hechizo con el agua bendita. En el piso superior, tras perder de vista a mi perseguidor, atravesé un pasillo que me condujo hasta uno de los **camerinos** de los artistas. De uno de los trajes cogí unas cerillas y nada más salir de esta sala, apareció el monstruo bloqueándome el camino. Para deshacerme de él, **entré de nuevo en el camerino y utilicé un violín** para derribar unas cajas que le dejaron inconsciente (8). Luego tuve que **agacharme y pasar por debajo de los escombros** de la pared derruida, donde encontré un anillo invisible. Bajé corriendo hasta el escenario y **volví a pulsar la palanca** que había detrás del telón para levantar otra vez la pasarela de metal. Posteriormente, me dirigí a la puerta que había junto al escenario y giré a la izquierda para subir hasta lo más alto del edificio y **encender allí un farol** usando las cerillas. Junto a éste, había una estrecha **pasarela de madera** que tuve que atravesar muy despacio para no caerme y morir en el intento (9). Al final encontré unos alicates, a mi perseguidor y unas **mariposas muy extrañas** que me producían aún más pánico. Para deshacerme de ellos, usé el agua sagrada que tenía y regresé corriendo hasta la **tienda de ropa**. Allí, en la sala donde estaba el **archivador rojo**, había una puerta cerrada por alambres que pude desbloquear usando los alicates. Encima de una silla me encontré una flecha repelente y una **caja de madera con un** reloj de bolsillo. Además, supe que el gigante que me perseguía era **Robert Morris, "el asesino del martillo"** que fue ahorcado por sus crimenes.

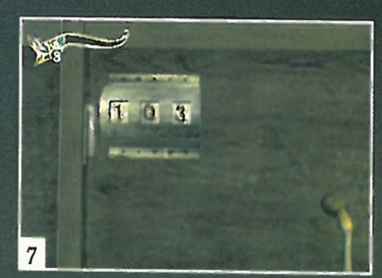
Regresé al auditorio, pero antes de entregarle el reloj a la pianista, tuve que enfrentarme por primera y última vez con Robert.

(JEFE FINAL SLEDGEHAMMER)


8


9

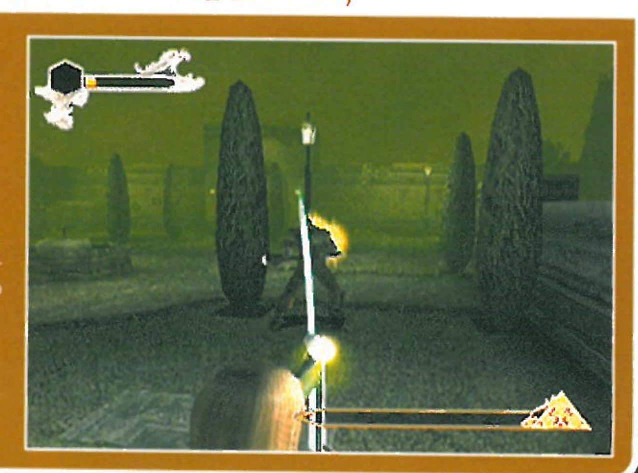

6



7

JEFE FINAL: SLEDGEHAMMER

Para derrotarle, mi botella sagrada se convirtió en un arco mágico. La dificultad a la hora de usarlo residía en que, una vez que apuntaba ya no podía corregir su dirección, por lo que tenía que asegurarme y tomar cierta distancia para cargar las flechas mágicas. Si era capaz de cargar las flechas al máximo, mi enemigo quedaría enganchado por unas cuerdas mágicas. Para conseguir esos segundos que necesitaba, esquivé un golpe de su mazo y me retiré unos metros para cargar la flecha mientras levantaba su pesada arma. Una vez que conseguí engancharlo, ya sólo tuve que alejarme un poco y seguir golpeándole con las flechas cargadas y no darle tregua. Mientras andaba suelto debía tener mucho cuidado y permanecer alejada, ya que de vez en cuando soltaba unos mazazos muy fuertes contra el suelo que hacían temblar la tierra. Además, pude usar la flecha repelente para alejarlo de mi. Al deshacerme de él obtuve un **trébol del amor** y **un espacio más en la botella sagrada**. Llegué al auditorio y le entregué a la niña el reloj para que pudiera encontrarse con su padre.



3. QUERIDO Y DULCE HOGAR

De repente regresé a mi casa, todo parecía un sueño... Al momento apareció un **amigo de infancia** y me entregó la llave de mi abuelo Dick. Bajé corriendo al hall y entre por la puerta que había junto a la escalera para acceder a la **habitación de mi abuelo** (1). Encima de su escritorio encontré una nota. Después de leerla, me acerqué al **retrato de Dick** y encontré unas llaves para dar cuerda a un reloj. Recordando que en la habitación de mi madre había uno, subí para solucionar este puzzle. Pero antes, rompí el hechizo de la puerta del baño donde rondaba otro espíritu.

ESPÍRITU 1

Para salvar su alma tan sólo tuve que **entregarle un frasco de agua de lavanda** y agradecido me entregó un cristal protector (2).

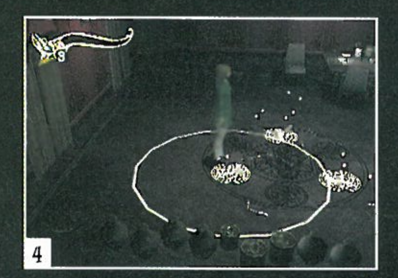
Nada más entrar en el dormitorio de mi madre, un **cuadro** se cayó dejando a la vista **otro en el que aparecía un reloj marcando las** 3 en punto. Me acerqué al reloj de la habitación y usando las llaves que acababa de conseguir **lo ajusté en esa hora** (3). Si movía la llave izquierda, las manecillas retrocedían 40 minutos y, si la giraba a la derecha, éstas avanzaban 25 minutos.

La combinación correcta fue: izquierda, derecha, izquierda, derecha y derecha. Esto abrió una puerta secreta que me llevó a una sala donde había un **enorme** símbolo **en el suelo**. Tras leer un documento, me enteré que **rociándolo dos veces se activaría el portal mágico**. Así lo hice y fui transportada de nuevo a otro extraño lugar (4).


1


2


3


4

4. VIAJE A LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL

Junto a unos árboles que rodeaban la plaza donde aparecí, encontré un frasco de agua de lavanda y **una** fuente **donde rellenar mi botella sagrada y salvar mis progresos**. Dentro de un **cubo de basura** que había enfrente pude leer un recorte de periódico que narraba una historia horrible.

ESPÍRITU 1

Avanzando por la calle me topé con otro espíritu junto a unos **cubos de basura** al que de momento no podía salvar. **Entregándole el** colgante **que más tarde conseguiría** pude liberarlo. En esta ocasión fui recompensada con un anillo invisible.

ESPÍRITU 2

Al fondo de la calle había otro fantasma junto a un **coche** que se había estrellado. En el **maletero** me topé con un **cadáver** que sostenía una **caja de regalos**, así que le entregué el oso de peluche que encontré junto al anterior espíritu para que, finalmente, descansase en paz. Como recompensa, obtuve una piedra del sello.

LA CASA DE LA FAMILIA CIEGA

Como llovía mucho, me refugié en la casa que había junto al coche. ¡Sus paredes estaban llenas de sangre y no podía volver a salir!. Tras avanzar un poco descubrí que se trataba de la **casa de la familia ciega** que leí en el periódico. A los pocos metros apareció el **fantasma de la madre** y tuve que huir hasta el **ático** de la casa. Allí encontré el diario de Albert, una caja de herramientas que estaba cerrada y un **florero** que, al **girarlo hacia el norte**, abrió un pasadizo secreto debajo de la cama (1). Bajando por este hueco llegué hasta el salón donde me esperaba el espíritu, así que **cogí la** llave de la cocina **y un** colgante de medio Cizón que había sobre la mesa antes de salir de la estancia. Me dirigí corriendo a la puerta que había en mitad del pasillo de la casa para entrar en la cocina. Dentro me encontré el **cadáver de un fotógrafo**, unos textos que hablaban de otro asesino en serie y una cámara fotográfica. Como no había otro camino disponible, salí a la calle por la puerta trasera que estaba en la cocina y le entregué el colgante al fantasma (espíritu 1) (2). **Regresé a la fuente** de la plaza para salvar la partida y me pareció ver a mi madre... pero lo único que encontré fue una llave de la mesa de mi abuelo Dick. Como ya no tenía nada que hacer aquí, **regresé a mi casa** a través del portal activándolo con dos chorros de agua bendita.

En casa, fui a la habitación de mi abuelo en la planta baja. **Abrí el cajón de su escritorio** y descubrí otro libro que hablaba sobre los entes y una máscara. Me acerqué a la pared donde estaban colgadas todas las mascaras y la coloqué para descubrir una puerta secreta (3). En la siguiente sala encontré una flecha repelente, una película (carrete de fotos) y una carta del abuelo.

Con el carrete en mi poder, regresé a la casa de la familia ciega que había al otro lado del portal. Tras **colocar el carrete en la cámara** del fotógrafo muerto que había en la cocina, el espíritu pudo descansar en paz y me dio un par de fotos. En una se mostraba »


1


2


3



4


5


6

»cómo detrás de un **cuadro inclinado** que había en el pasillo de la casa había un **interruptor** que abría la puerta junto a él **(4)**. Tras ésta accedí a otra calle con una **fuente** donde salvar y rellenar la botella de agua bendita. Subí las escaleras y entré por una puerta que daba al **taller de carpintería**. Dentro presencié cómo **otro asesino en serie** acababa con la vida de la familia ciega y cómo luego iba a por mí. Para deshacerme de él, **cogí un bote** que había en una repisa y se lo tiré a la cabeza **(5)**. Llenándome de valor **volví a entrar en el taller,** donde cogí un **anillo invisible** y una **llave de la caja de herramientas**. Regresé al ático de la otra casa, ya que el asesino había vuelto. Gracias a la llave que acababa de adquirir pude **abrir la caja de herramientas,** donde encontré una **llave hexagonal (6)**. Bajé al piso inferior por el pasadizo secreto y **utilicé la bombona contraincendios** para llenar la habitación de humo y poder deshacerme del ente durante unos segundos. Regresé al patio trasero y **subí las escaleras de metal** para dar a una zona donde había unos **enormes ventiladores** situados frente a la casa. Allí pude usar la llave hexagonal que detendría las turbinas y me permitiría **entrar en la fábrica**.

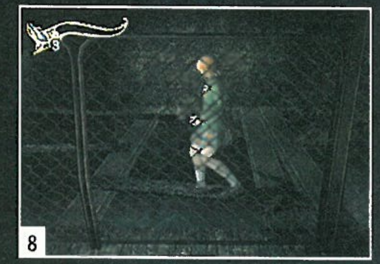
LA FÁBRICA

Crucé la gran sala de las maquinarias, descendí unas escaleras que daban a la pequeña sala de los operarios de la fábrica. Allí encontré la **carta de la hija**, una **botella de agua de lavanda**, un **diario para salvar la partida** y un **interruptor** que, tras pulsarlo, dejó frito al ente durante un buen rato **(7)**. Salí de esta habitación y continué mi camino por la fábrica.

ESPÍRITU 3

A los pocos metros me topé con un fantasma al que tuve que esquivar. Al caerme al agua tras romperse uno de los maderos, descubrí que su cadáver se hallaba en las profundidades de la corriente. Para salvarle, **le entregué la carta de la hija** y satisfecho me entregó una **flecha atadora**.
Con mucha calma, atravesé las zonas estrechas y los tablones de madera **(8)** y al final **encontré el chal de Dorothy**, la mujer ciega que fue asesinada. Para volver atrás, opté por seguir por la zona segura en la que no corría peligro de caerme, pero donde apareció de nuevo el temible asesino en serie. Seguí hasta el final del pasillo y cogí una **flecha repelente**. Como estaba acorralada porque la puerta me la había dejado atrás, **usé el agua bendita** para deshacerme de él y poder esquivarle. **Subí hasta la sala de maquinarias** de la fábrica para mandarlo al Infierno.
(JEFE FINAL: CORRODER)


7


8

JEFE FINAL: CORRODER

Como pasó con el otro ente, mi botella sagrada se convirtió en un arco que me serviría para acabar con éste asesino. En esta ocasión, mi rival utilizaba su ácido de dos formas diferentes: una con un chorro potente pero de corta duración y otro más corto que duraba unos segundos. Para atarle a la maquinaria central, **aproveché su ataque corto para retirarme y cargar al máximo mis flechas**. Una vez atado, sólo tenía que moverme para que no me alcanzase con su ácido y lanzarle flechas cargadas.
Al final, y al igual que en la anterior ocasión, **obtuve un trébol del valor y un espacio más en mi botella sagrada**.
Ya sólo tenía que volver a la habitación de Dorothy para terminar de solucionar todo.



5. LA TORRE DEL RELOJ Y LAS CLOACAS

Fui trasportada a una torre con un reloj en su cumbre. Allí, el hombre que vi nada más llegar a casa me dijo que en dos horas se uniría conmigo para convertirse en otro ente. Además, afirmaba que había matado a mi madre, aunque no le creí. **Debía evitar la catástrofe,** pero ¿cómo?

VIAJE A LAS CLOACAS

Otra vez fui trasportada, aunque esta vez se trataba de una **cueva** muy extraña. Encontré un **bote de agua de lavanda** y un **hueco** en el suelo que daba a unas cloacas. Tras avanzar un poco por las aguas residuales, descubrí una **escalera** que me sacaría de allí. Junto a ella había un **espíritu** al que de momento no podía salvar.
Arriba había una **puerta junto a la cascada** que daba a una pequeña sala **(1)**. Dentro encontré la **llave del trabajador**, un **diario donde salvar**, una **jarra con agua bendita** para rellenar mi botella y un **hueco** detrás de una pecera donde poder esconderme.
Nada más salir me encontré con **otro asesino en serie**, pero esta vez resultaba mucho más ágil y peligroso e iba equipado con dos hachas **(2)**. Corrí al otro lado de la pasarela y, usando la llave del trabajador, me colé por la otra puerta. Atravesé el pasillo y bajé las escaleras de metal, donde encontré


1


2

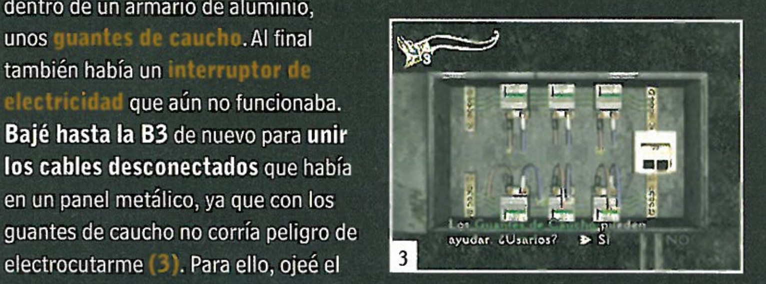
una **piedra del sello** y un **mapa** dentro de unas cajas de madera.
Subí de nuevo las escaleras y giré en torno al bloque central por la pasarela hasta que encontré **la puerta de un ascensor**. **Como me encontraba en la planta B3, subí a la B2.** Allí encontré, dentro de unas cajas de madera, una **pata de cabra (4)** y un **cubo donde esconderme** y deshacerme de mi enemigo de forma momentánea.
Regresé al ascensor y **subí hasta la planta B1**. Junto al ascensor encontré un **anillo invisible** y más adelante, dentro de un armario de aluminio, unos **guantes de caucho**. Al final también había un **interruptor de electricidad** que aún no funcionaba.
Bajé hasta la B3 de nuevo para **unir los cables desconectados** que había en un panel metálico, ya que con los guantes de caucho no corría peligro de electrocutarme **(3)**. Para ello, ojeé el mapa que antes había obtenido y enlacé los cables de la siguiente forma:
- **Izquierdo de arriba con derecho de abajo.**
- **Centro de arriba con izquierdo de abajo.**
- **Y derecho de arriba con centro de abajo.**

Estas conexiones consiguieron que el **interruptor de la planta B1** se encendiese; subí en el ascensor y lo accioné. La puerta que había al final del pasillo de este piso se abrió, pero **necesitaba una tarjeta** que no tenía.
Regresé al pasillo donde encontré por primera vez al ente y **usé la palanca** para abrir la compuerta junto al **bidón** que expulsaba gas **(4)**.

ESPÍRITU 1

Bajé por las escaleras y me topé con un **cadáver** que tenía una **nota** que explicaba que **había perdido unas gafas**. Frente a él se hallaban éstas, así que se las entregué y fui recompensada con la **tarjeta de acceso** que necesitaba **(5)**. Por cierto, fue uno de los pocos sitios en los que puede relajarme sin la agobiante presencia del asesino.

Subí en el ascensor hasta la B1 y crucé la puerta que requería la tarjeta. Encontré una **flecha repelente**, una **jarra con agua bendita**, un **diario donde salvar** y un lugar donde descansar del asesino.
Tras subir las escaleras y cruzar la puerta, fui a parar a un lugar que me resultaba familiar. Allí encontré un peluche y unas figuritas que eran mías... **¡estaba otra vez en mi casa!**



3

4


5

6. EL PASADO DE LA FAMILIA

Tras cruzar la única puerta que estaba abierta, llegué a la sala de estar de la primera planta, donde había una **mecedora**. Extrañamente, en la **puerta de mi cuarto**, que estaba cerrada, **aparecía el nombre de mi madre**.
Salí al hall de la casa y **pude contemplar todo lo que había sucedido en el pasado (1)**. Fue todo tan desagradable que casi prefiero no recordarlo. De repente, apareció el asesino junto a mi y por fin pude enfrentarme a él.
(JEFE FINAL: CHOPPER)


1

JEFE FINAL: CHOPPER

Esta vez debía extremar las precauciones porque era mucho más rápido y su resistencia a mis flechas era superior. Era muy importante atarlo con las flechar cargadas desde varias zonas para evitar que se moviese. Por suerte, cuando él lanzaba su hacha yo podía repelerla con uno de mis proyectiles.
Cuando creía haberlo derrotado, se zafó de mi ataque definitivo y me mandó a través de un portal mágico a un cementerio.



7. EL CEMENTERIO


1


2

Nada más aparecer, detrás de mi había una **fuente donde rellenar mi botella y salvar**. Seguí recto y me encontré con unos espíritus que me dijeron algo sobre un **ritual de compromiso**, pero antes de saber de que se trataba, desaparecieron. Cerca de las columnas donde los vi había un **bote de agua de lavanda**.
Retrocedí al lugar donde había aparecido y yendo dirección norte, tras bajar unas escaleras, llegué a un **círculo mágico**. Después de rociarlo un par de veces con agua bendita, fui transportada a otra zona del cementerio. A los pocos metros de avanzar por el camino del cementerio, **vi el coche de mi madre** y al ente que me había llevado »


3


4

» hasta allí. Junto al vehículo había una nota (1) que, tras leerla, hizo que aparecieran esas extrañas mariposas. Para evitarlas, **usé un anillo invisible** para avanzar por el camino e introducirme en una caseta. Dentro encontré una jarra **para llenar mi botella**, un bote de agua de lavanda, **una** cortina **donde ocultarme**, un libro de Entes y una libreta **para salvar**.
Salí de la casa y me dirigí a la **estatua** que había delante del coche de mi madre. En frente había unas **escaleras** que llevaban a otras dos **figuras con cabezas de león**. Sólo tuve que **pulsar el** botón que había en cada una de ellas siguiendo el siguiente orden: primero el león que tenía un sólo ojo, luego la de dos y por último la de tres (2). Rocié con agua bendita el **pilar** del medio de las tres estatuas para obtener la brújula de las sombras.
Regresé al portal y, humedeciéndolo con el agua un par de veces, pude regresar a la zona tranquila del cementerio donde descansar y relajarme.
Fui al otro portal que había al sur del cementerio y me teletransporté al interior de un panteón. Nada más materializarme, encontré dos vasijas con agua y una **inscripción** que hablaba de una maldición. Bajé por las escaleras y tomé el pasillo de la izquierda. Allí me encontré un espíritu, una flecha repelente y un **ataúd** con una piedra Rooder mar (3).

JEFE FINAL: CHOPPER (II)

La técnica a seguir era la misma que antes, pero extremando las precauciones porque era muy rápido. Tuve que evitar que se acercara a mi, ya que una vez cerca era muy difícil escapar de sus ataques. Como corría tanto o más que yo, utilicé las distintas lápidas del cementerio para esquivarle y ganar distancia para cargar mis flechas.
Al liquidarlo **obtuve otra parte del colgante** y regresé de nuevo a la zona donde vi a los Rooders que habían fallecido.



Subí las escaleras y **dejé la piedra en el altar** junto a la inscripción. Volví a bajar y tomé el pasillo de enfrente para coger la piedra Rooder de tierra para colocarla en el pasillo de la izquierda, donde estaba la tumba del espíritu de la tierra. Cogí el pasillo de la izquierda, cogí una **flecha repelente** y otra piedra Rooder para colocarla en el ataúd del pasillo central.
Ya sólo tenía que **coger el** pedrusco que había dejado en el altar de arriba y colocarlo en la lápida del pasillo de la derecha. Una vez colocadas las tres piedras Rooder, fui recompensada con la brújula de la luz. Regresé a la zona tranquila del cementerio por el portal y coloqué los dos objetos en las lápidas grandes que había en medio. Esto creo un **sello mágico** que me llevó a una cueva donde encontré, al final de un puente de piedra, una flecha atadora y una Flecha Rooder Vieja, tras leer unas **escrituras** que había en la pared (4). Para salir de allí tuve que correr mucho, ya que el puente empezó a derrumbarse rápidamente.
Ya en el cementerio, tuve que enfrentarme por última vez con el ente. (JEFE FINAL: CHOOPER II)

8. EL HOSPITAL

De nuevo fui trasladada a la **torre del reloj**, donde me encontré con mi amigo **Dennis**. Ambos fuimos llevados a un pequeño **bosque** que estaba a las afueras de nuestra ciudad y allí fuimos engañados por una ilusión. Lamentablemente, **entramos en el hospital, donde Dennis acabó siendo secuestrado por dos espectros armados con grandes espadas** (1).
En la habitación donde habíamos sido sorprendidos, junto a una cama y encima de una mesita de noche, cogí una foto de la madre y una carta **escrita por Dennis**.

ESPÍRITU 1

Además, hallé un **cadáver** junto a una cama y a su furioso espíritu rondando por la sala. Sin embargo, de momento no podía hacer nada para que su alma descansase. No fue hasta mucho más adelante, cuando accedí al otro lado del hospital,, cuando pude **entregarle la foto de un niño**. Agradecido me entregó una flecha repelente.

Salí de esa sala por las puertas grandes para dar a la **recepción del hospital**. Allí encontré un bote de agua de lavanda, una llave con una etiqueta que ponía A, un diario **para salvar** mis progresos y un jarrón con agua bendita.

ESPÍRITU 2

También había otro fantasma con su respectivo cadáver **junto a la puerta del ascensor**. Tras entregarle la **foto de la madre** que acababa de conseguir fue liberado y me recompensó con un anillo invisible (2).

Regresé a la sala anterior y crucé la otra puerta para dar a un pasillo. Como todas las puertas estaban cerradas sólo pude subir al primer piso.

La primera puerta de la derecha daba a unos **servicios donde poder esconderme** de ese ente que resultaba bastante complicado escapar de él, ya que era mucho más rápido que yo (A). Después entré por la segunda puerta de la derecha (B) para dar a una **habitación que tenía un hueco** en la pared. Me agaché y lo crucé para colarme en otra sala (C) donde encontré un espejo antiguo y un **armario** con algo dentro pero que de momento no podía abrir (3).
Salí al pasillo de nuevo usando el hueco de la pared y pasé a la segunda habitación de la izquierda (E).

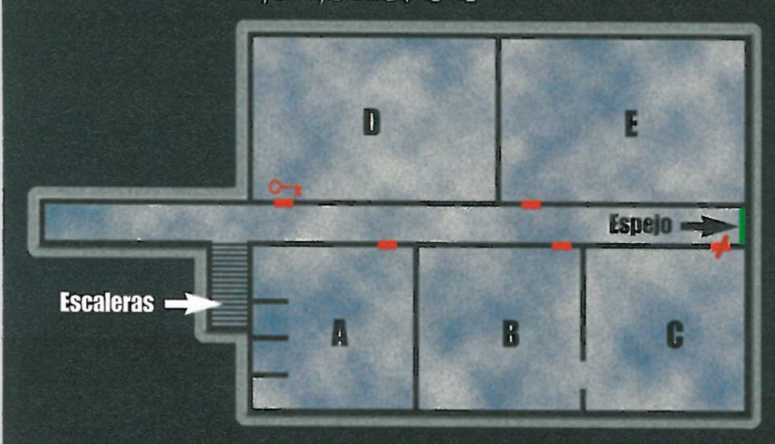
ESPÍRITU 3

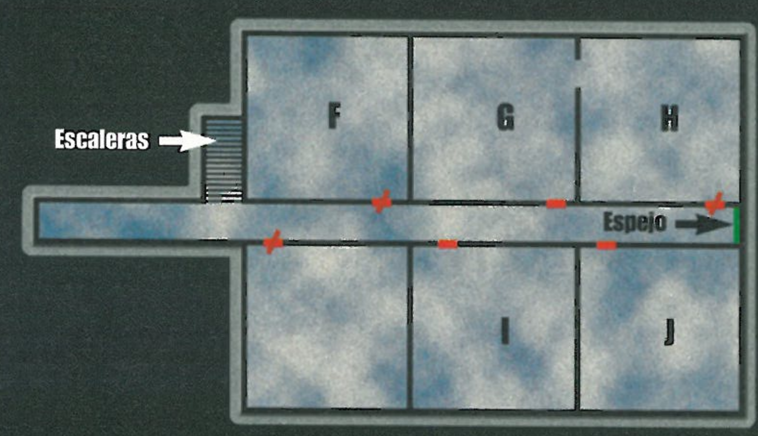
Dentro de ésta había otro cadáver con su espíritu enfurecido merodeando. En su mano portaba una nota donde **pedía una carta** para salir de la clínica (4). Sólo cuando recuperé más adelante el **formulario**


1


2


3





del alta pude salvarle. Agradecido, me dio una piedra del sello como recompensa.

Salí de ésta y **me acerqué al espejo grande** del fondo del pasillo. **Usé el espejo pequeño antiguo** que acababa de coger y fui trasportada a otro pasillo muy parecido al anterior. Entré por la segunda puerta de la izquierda (G) y junto a la cama vi un hueco por el que pude pasar agachada. Allí (H), pude descansar de mi perseguidora y, utilizando el agua bendita, deshice un hechizo para **abrir la puerta del armario**. Dentro encontré nada más que un bote de agua de lavanda (5). Salí de nuevo al pasillo y entré en la primera sala de la derecha (J). Encima de una silla hallé un formulario de alta con el que pude salvar al espíritu de la sala (E) que había al otro lado del espejo (primera planta A). Regresé al otro extremo del hospital (primera planta B) y entré en la segunda sala de la derecha (I). Allí tan sólo encontré un jarrón **donde pude rellenar el agua** y unas cuantas mariposas bastante molestas. Bajé por las escaleras que había al fondo del pasillo y en el descansillo de la planta baja, encima de un sofá, encontré la foto de una niña. Esto me sirvió para salvar el alma de la enfermera muerta que había en la planta baja del otro lado del hospital. Junto a ese sofá di con unos **servicios donde poder esconderme de mi perseguidora** y donde hallé la llave con la etiqueta "C" dentro del lavabo (6).

Regresé al otro lado del espejo y pasé a la segunda sala de la izquierda (B) para colarme hasta la habitación contigua (C) donde, por fin, **pude abrir el armario gracias a los tres espíritus que había salvado**. Allí fue donde encontré la llave con la etiqueta "B".
Por último, pasé al pasillo **coloqué las tres llaves en el panel** que había junto a la puerta que tenía enfrente (D) para poder acceder a **otro portal** que pude activar con el agua bendita (7).


4


5


6


7

9. EL CASTILLO DE LA TORRE DEL RELOJ

Fui transportada a las afueras de la torre del reloj. A los pocos metros, encontré una carta de mi abuelo, una botella de agua de lavanda y una fuente **donde llenar la botella y salvar**. Me dirigí al fondo del camino y **rompí el hechizo de la puerta** de la torre lo más rápido que pude, ya que el ente me pisaba los talones. Como el asesino corría más que yo, le rocié con agua bendita para pararle los pies temporalmente. »


1


2





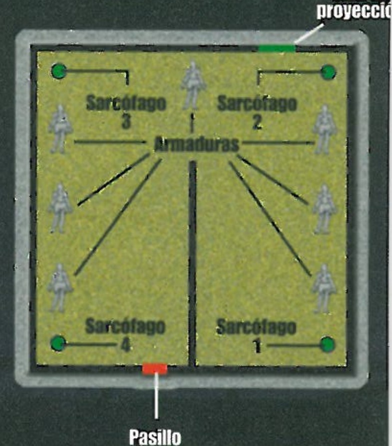
»Nada más entrar, en el hall (1) encontré desperdigadas dos flechas repelentes y una flecha atadora. Como no podía subir a lo alto de la torre, entré por la puerta de la izquierda para coger una nota de un cadáver.

ESPÍRITU 1

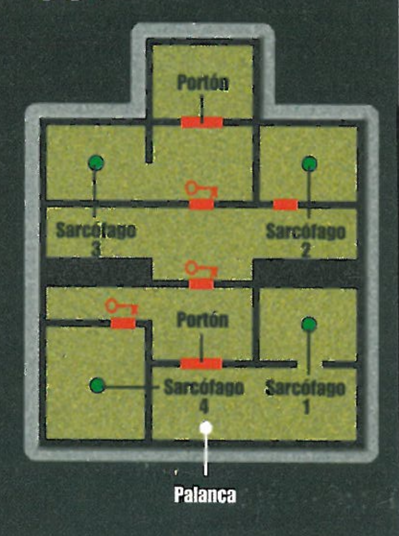
Aunque su alma rondaba inquieta, no pude hacer nada hasta que no encontré su cráneo quemado en una hornilla de la cocina. Como ya era costumbre, recibí una flecha repelente y una piedra del sello (2).

Crucé el hall para acceder al ala derecha del castillo, **subí las escaleras** y, aunque el camino estaba cortado, pude cruzarlo por una **pequeña cornisa** que había tras pasar el arco de la derecha. Para llegar al final, me tuve que agachar en mitad del camino porque me estorbaba una **gárgola** (3). Al llegar al final, salí de nuevo a la cornisa para **acceder al interior de la cocina** a través de las rendijas que estaban sueltas. Nada más entrar me acerqué al **horno** y abrí la puerta para que la ente se quemase y me dejase tranquila de momento. Además encontré una **marca extraña** en el fondo de la hoguera y una nota encima de la mesa. Para apagar el fuego, **usé las** cenizas que había en la esquina de la habitación. Al extinguir las llamas encontré el emblema A (4). Crucé la puerta que había junto al fuego y atravesé el corto pasillo. En la sala contigua había un jarrón con agua bendita y una agenda **donde guardar mis progresos**. Además, tras **mover el candelabro** que había en una esquina de la mesa grande, las dos **estatuas de la sala** se movieron, lo que me permitió colocar el emblema A. Atravesé la habitación y otro pasillo idéntico para llegar a la **biblioteca** donde encontré una carta de mi abuelo encima de la mesa y un bote de agua de lavanda. Salí por la puerta que había al fondo y llegué a otro pasillo cortado (5). Como en la ocasión anterior, me asomé por un arco que no tenía rendija y usé la cornisa para acceder a una parte oculta de la librería. Allí encontré incrustado en la pared el emblema N. Volví al comedor donde estaban las estatuas gigantes y coloqué el emblema. De repente apareció una **puerta** detrás del enorme cuadro. Tras cruzar un pasillo y una sala con multitud de armaduras, llegué a la **sala de proyec-**

SALA DE ARMADURAS



CALABOZO



JEFE FINAL: SCISSORWOMAN

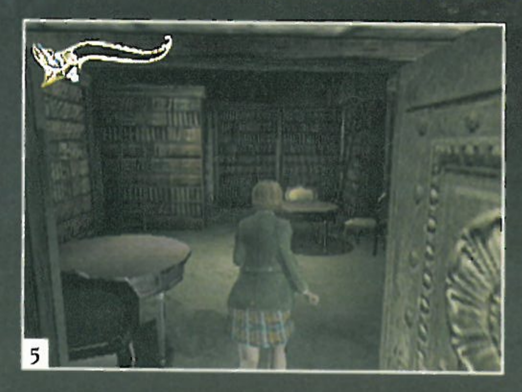
Aunque su resistencia a mis flechazos fue muy poca, resultó una rival muy peligrosa ya que se movía muy rápido y era capaz de trasportarse, por lo que resultaba imposible cargar mis proyectiles. Sólo fui capaz de deshacerme de ella usando una flecha atadora y a base de ataques poco potentes. La mejor ocasión para poder cargar una flecha y de paso repeler su golpe más fuerte, era aprovechar los segundos que tardaba en prepararse para su ataque torbellino.



JEFE FINAL: SCISSORMAN

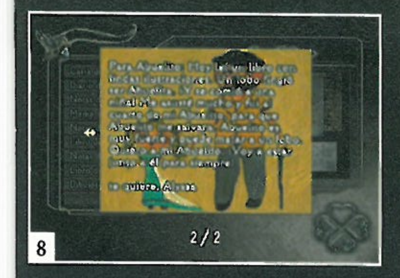
Con una resistencia increíble a mis ataques, mucha velocidad y una serie de ataques difíciles de esquivar, resultó el enemigo más peligroso al que me había enfrentado. Poseía un ataque con el que lanzaba pequeñas tijeras mágicas. La única forma de librarme de ellas era moviéndome rápidamente. Además, una ola de fuerza hacía que sus ataques a larga distancia fuesen muy dañinos. Fue esencial sostenerlo con la magia de mis ataques cargados y un superataque para no ser fulminado.

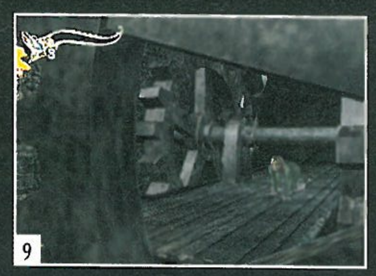









8


9

ción donde me topé, junto a un cuadro, con el emblema D y unas cartas que explicaba quién era ese Lord Borroughs. Tras leer las notas, de repente **se activó el proyector** y pude ver cómo mi amigo era rodeado por los letales entes. Junto a la pantalla descubrí un interruptor que, al pulsarlo, hizo que un pedestal se levantará para poder **insertar el emblema D** (6). Esto me permitió salir y comprobar con mis propios ojos cómo **todas las armaduras había cobrado vida**, dejando caer sus hachas de forma periódica. Para sobrevivir, tuve que memorizar la cadencia de sus movimientos y calcular el momento justo para pasar. En cada esquina de la sala había **sarcófagos** hacían las veces de extraños elevadores mediante los cuales llegaba a otras celdas.

LOS CALABOZOS

Para poder acceder a la sala donde estaba retenido Dennis, seguí los siguientes pasos:

- **me introduje en el sarcófago 1** para activar una palanca del calabozo que abría temporalmente los dos portones. Esto me permitió abrir la puerta que había en medio del corredor ya que desde el otro lado no se podía. Como ya no me era posible regresar al mismo sarcófago, **subí en el 2** hasta la sala de armaduras (7).
- **bajé de nuevo a los calabozos por el sarcófago 3** y abrí la puerta que no se abría desde el otro lado del pasillo antes de **subir por el 2**.
- **bajé por el 4** para recoger de una celda un anillo invisible. Abrí la puerta y **subí de nuevo por el 2**.
- **Ya sólo me quedaba subirme en el 1** y accionar otra vez la palanca para cruzar rápidamente la cárcel y llegar así hasta la puerta de madera que había tras el segundo portón.

Tras cruzar la puerta de madera vi cómo los espectros tenían retenido a mi amigo, pero no pude hacer nada... Después de mi inesperado tropiezo, tenía que **encontrar otro camino** antes de que matasen a Dennis. Nada más caerme encontré otro libro que hablaba sobre los entes, crucé la única puerta que había y, para mi sorpresa, volví a estar en la sala secreta de mi abuelo. Tras ojear de entre las estanterías unos dibujos que hice de pequeña (8), un **pasadizo secreto** se abrió. Éste me llevó a una pequeña sala llena de mis dibujos infantiles y unas **escaleras** que me llevarían de nuevo a la sala de proyección. Tras visualizar una escena terrible, tuve que volver a por mi amigo **usando el sarcófago 1** de la sala de las armaduras.
(JEFE FINAL: SCISSORWOMAN Y JEFE FINAL: SCISSORMAN)

Tras acabar con ellos, **me dirigí a lo alto de la torre para el enfrentamiento final**. Nada más llegar a la maquinaria del reloj, encontré una flecha atadora y después tuve que andar agachada para poder atravesar los engranajes (9). Tras cruzar la puerta de madera recogí una flecha repelente y vi, junto a ésta, un **hueco** por el que poder pasar agachada para accionar una palanca. Luego **tuve que accionar otra que había encima de la cabeza del león** para acceder al interior del reloj. Ya sólo tenía que pasar por encima de la maquinaria para el enfrentamiento final.
(JEFE FINAL: LORD BORROUGHS)

JEFE FINAL: LORD BORROUGHS

Poseía las mismas facultades que yo, aunque con una resistencia fuera de los normal. Si conseguía engancharme tres veces con sus bolas de energía, me atacaba con su letal ataque, así que debía andarme con cuidado. Tenía que evitarlo a toda costa moviéndome de un lado para otro. Además, también era capaz de crear unas manchas de sangre en el suelo que me dejaban inmovilizada a su merced durante unos segundos. Debía evitar a toda costa que Lord Borroughs se acercase a mí, ya que además de asestarme unos espadazos muy dañinos, era capaz de arrebatarme la salud para recuperar la suya. La técnica que seguí fue mantener las distancias ayudándome de todas las flechas repelentes y atadoras, esquivé sus bolas de energías y le golpeé poco a poco con mis flechas. Para rematarle, sólo tuve que coger el colgante que se encontraba cerca del altar.



EXTRAS

Una vez hayas conseguido completar el juego por primera vez, obtendrás los siguientes extras que estarán disponibles en el menú:

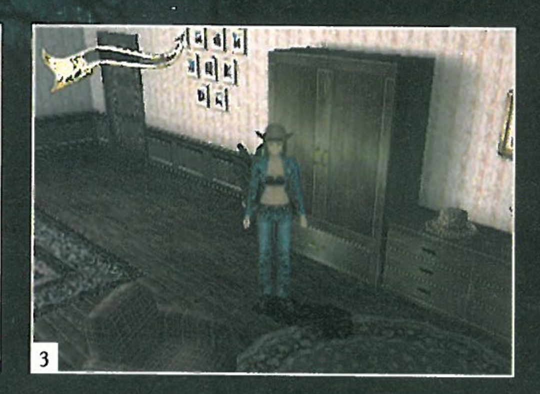
- **Una opción de cine**, con proyector incluido, donde podrás disfrutar de nuevo con todas las escenas de la historia de Alyssa (1).
- Una **galería de arte** donde ver los diseños de los personajes (2).
- Si cargas la partida guardada al final del juego, podrás empezar la aventura en un **nivel superior** y con una **llave** que te permitirá elegir del armario que hay en el cuarto de Alyssa entre cuatro **trajes distintos** (3).



1



2


3

Compañía **Sony** | Género **Juego de rol de acción** | Fecha prevista **Septiembre**

Viajeros del tiempo, constructores por horas

DARK CHRONICLE

¿Te apetece reconstruir el mundo y después viajar al futuro para contemplar tu obra? Pues ésta es la titánica tarea que te espera en la secuela de *Dark Cloud.* Ah, y también luchar, explorar, conocer mágicos personajes...





Bajo este título se esconde la secuela de *Dark Cloud*, uno de los juegos de rol de acción más innovadores del catálogo de PS2. Esta segunda parte va a profundizar en el camino iniciado por su predecesor, aunque ahora se va a encontrar con un durísimo competidor: *Kingdom Hearts*, el juego creado por Square y Disney, que es el mejor exponente del género. Como probablemente sabréis, los juegos de rol de acción huyen de la rigidez de los combates por turnos, y ofrecen unas "peleas" en tiempo real, como en los juegos de acción, pero con un mayor peso de la magia y la fantasía. Y esto es sólo el principio: os aseguramos que el tiempo que hemos pasado con *DC* nos ha convencido de que vamos a estar ante uno de los juegos de rol más completos de PS2.

DARK CHRONICLE NOS SITÚA CIEN AÑOS después del primer juego. Max, un joven experto en mecánica, y Mónica, una muchacha que viene del futuro, emprenden un largo viaje para detener a un tirano que está arrasando el mundo. Juntos, los dos chicos no sólo se enfrentarán con terribles monstruos. También reconstruirán los lugares arrasados por el tirano, y después viajarán al futuro para comprobar cómo sus actos cambian la historia. Un argumento prometedor que contará con una maravillosa puesta en escena, a cargo de la famosa técnica Cel-Shading, que permitirá que tanto protagonistas como entornos parezcan y se muevan como los dibujos animados. Pero sin duda, lo mejor de *DC* será su variadísimo desa-

Como buen juego de rol, no podían faltar los minijuegos: golf, participar en carreras, pescar...



También acudirán a su cita los gigantescos enemigos finales, último escollo de las mazmorras.



Y habrá muchos elementos originales, como la posibilidad de "inventar" nuevos ítems.



En *Dark Chronicle* tendremos que "arreglar" el mundo con los ítems que consigamos en las mazmorras, donde tendremos que luchar.



Max, un chaval hábil con la mecánica, y Mónica, una muchacha del futuro experta con la espada, protagonizarán esta larga aventura.



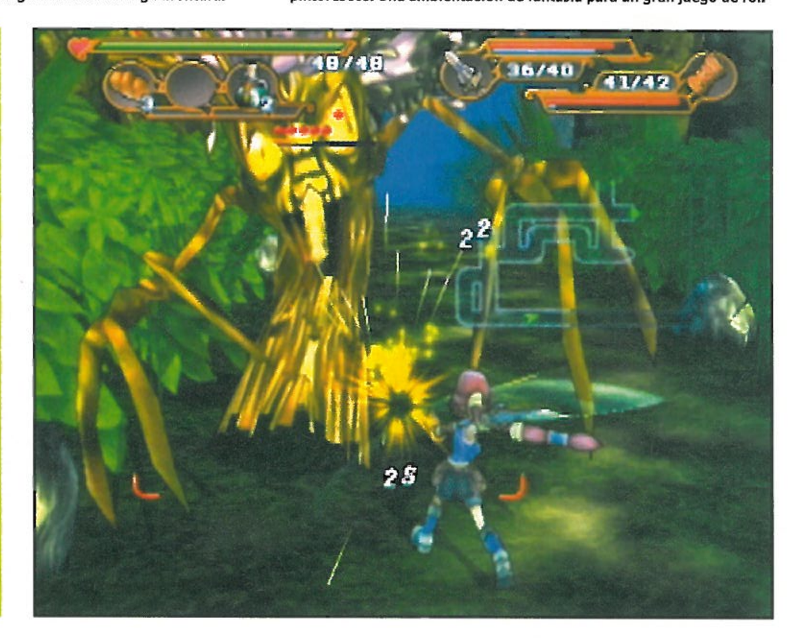
Juntos visitarán hermosos parajes habitados por los personajes más pintorescos. Una ambientación de fantasía para un gran juego de rol.

Da al mundo tu toque personal

Como ocurría en *Dark Cloud*, una de las tareas de los protagonistas será reconstruir lugares destruidos. Para ello tendremos que recoger las esferas que hay en las mazmorras, que contienen casas, ríos, árboles y otros objetos. Con ellos en nuestro poder, y gracias al sistema Georama, tendremos que colocarlos "sobre la tierra", con un sistema menos rígido y con más opciones que el de *Dark Cloud*, hasta el punto de que podremos personalizar colores y añadir objetos a, por ejemplo, las casas. Y después, podemos dar un paseo por la zona...







rrollo. En esta larga aventura estarán presentes todos los elementos habituales del rol: hermosos parajes, cientos de personajes y multitud de items para utilizar, cientos de pequeñas misiones que cumplir...

LOS COMBATES SE SUCEDEN EN MAZMORRAS infestadas de monstruos, y en todo momento podremos alternar el control de Max y Mónica. Para sobrevivir, habrá que mejorar y transformar nuestras armas en artilugios más poderosos, sin olvidar ciertos poderes especiales: Max podrá pilotar un poderoso robot y Mónica se transformará en diversas criaturas. Y aquí no acaban las sorpresas. Por ejemplo: Max fotografiará los escenarios, y conjuntando sus fotos se le ocurrirán ideas para inventar nuevos ítems. Y también participaremos en carreras, golf...

En este primer contacto, hasta nos hemos "mareado" entre tantas posibilidades. Sólo nos queda seguir jugando hasta destriparlo para contaros si, finalmente, *DC* escribirá una página de oro en la historia de los juegos de rol.

Dark Chronicle llegará dispuesto a "aturdirnos" con sus gigantescas posibilidades de juego, en las que trama, combates y gráficos tampoco defraudarán.



Podremos viajar en el tiempo gracias a las piedras mágicas que poseen Mónica y Max.



Cualquiera de los cientos de ítems del juego puede servir para mejorar o transformar las armas.



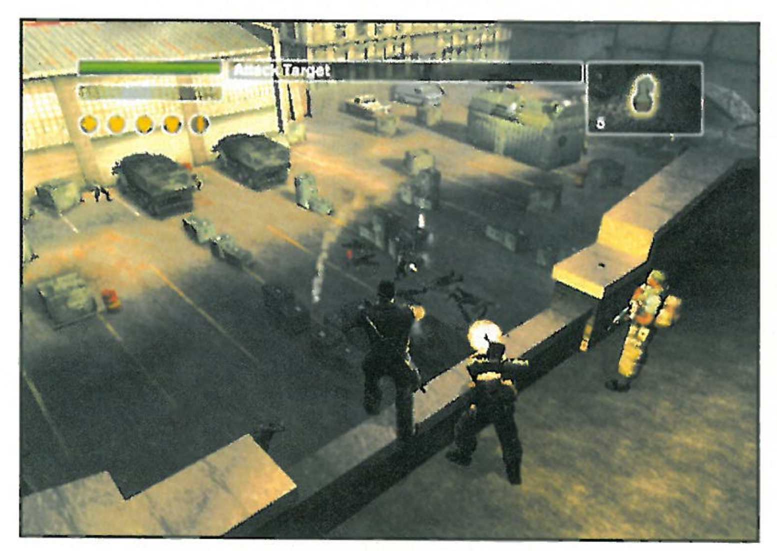
LA CLAVE	Un juego que aspira a marcar un hito en el género de los juegos de rol. Y lo mejor de todo, es que puede lograrlo sin problemas...	PRIMERA IMPRESIÓN E

Compañía **I/O Interactive** | Género **Acción** | Fecha prevista **Septiembre**

¿Luchar por la libertad de Estados Unidos?

FREEDOM FIGHTERS

La Historia, tal y como la conocemos, ha cambiado. *Freedom Fighters* nos propone una realidad histórica alternativa, en la que las fuerzas soviéticas han invadido los Estados Unidos... y a ti te toca hacer la "reconquista".





En este título (de los padres de *Hitman 2*), asumiremos el papel de un ciudadano norteamericano que luchará contra el invasor soviético para rescatar a su hermano, secuestrado por sus supuestas conexiones con la Resistencia.

Así, nuestra labor de rescate se extenderá a lo largo de 8 capítulos, con un desarrollo no lineal. Cada uno de ellos ofrecerá un número distinto de escenarios, que podremos recorrer cuantas veces queramos y con total libertad para cumplir las más variadas tareas: sabotaje, robo de suministros... etc.

PODREMOS RESOLVER ESTAS SITUACIONES de distintas maneras y escogiendo entre distintos caminos, que en algunos supondrán la diferencia entre la vida o la muerte. Menos mal que en ningún momento estaremos solos. Si salvamos a heridos y realizamos otras buenas acciones, acumularemos puntos de carisma y podremos liderar hasta un total de 12 hombres (con una inteligencia artificial muy trabajada). Sobre todos ellos tendremos cierto poder de mando y podremos ordenarles acciones básicas, como atacar un objetivo. Este detalle nos permitirá resolver cada nueva situación de una manera táctica, buscando un plan que minimice nuestras bajas, o bien optando por el ataque directo. En ambos casos tendremos a nuestro alcance un amplio arsenal, en el que habrá pistolas, rifles, granadas y cerca de 10 armas más. Si a todo esto le sumamos la posibilidad de conducir vehículos, tendremos como resultado unos combates variados, vistosos y dinámicos.

Sin duda, uno de los juegos más originales de los últimos tiempos. No le perdáis de vista, porque puede ser uno de los "cracks" de septiembre.

LA CLAVE Un prometedor título de acción, con muy buenas ideas y calidad técnica suficiente para colarse entre los mejores del género. **PRIMERA IMPRESIÓN**





En *Freedom Fighters* tendremos que llevar a cabo un montón de misiones para salvar los EE.UU.: sabotaje, robo de suministros...



Podremos comandar hasta un total de 12 hombres, a los que daremos una serie de órdenes, como proteger una zona o atacar un objetivo determinado.

Si tu espada no basta... ¡invoca un ejército!

CHAOS LEGION

Los creadores de *Devil May Cry* vuelven a sumergirnos en un mundo de espadas y magia habitado por cientos de monstruos. Pero esta vez no lucharemos solos: una legión de guerreros fantasma nos seguirá en la batalla.



Cualquier obra de Capcom, responsable de *Devil May Cry* o *Resident Evil*, genera expectación y su nueva aventura no va a ser menos. Con una oscura estética, que mezclará elementos de espada y brujería con el extraño aspecto alienígena de los monstruos, *CL* nos podrá en el papel del joven Sieg, miembro de una orden mística que se enfrentará a un compañero renegado y a los horrores invocados por éste.

En la práctica, nuestro objetivo será acabar con todos los enemigos de cada zona, utilizando efectivos combos con una espada, aunque los numerosos monstruos nos obligarán a pedir ayuda, la de las legiones sobrenaturales.

ASÍ, SIEG PODRÁ INVOCAR GRUPOS DE CRIATURAS mágicas a las que ordenaremos que nos defiendan o ataquen a los enemigos. En total, habrá siete legiones distintas, que se diferenciarán por sus formas de ataque: algunas usarán espadas, otras atacarán a distancia e incluso las habrá que se lancen contra el enemigo y exploten. Eso sí, sólo podremos utilizarlas de una en una, y la clave para acabar con los monstruos será usar la legión adecuada. Al final de cada nivel, el toque rolero entrará en juego para mejorar las características de Sieg y las legiones. Con esta mezcla de acción, una atractiva estética y el aliciente de las legiones, *CL* aspira a emular éxito de anteriores títulos de Capcom. Veremos si lo consigue.

LA CLAVE Con la novedad de invocar legiones, este título puede traer aires nuevos a la acción. Su atractiva estética jugará a su favor. **PRIMERA IMPRESIÓN** MB





Una original estética, que mezclará elementos mágicos con monstruos de aspecto extraterrestre y algunos toques de rol, harán el juego más atractivo.



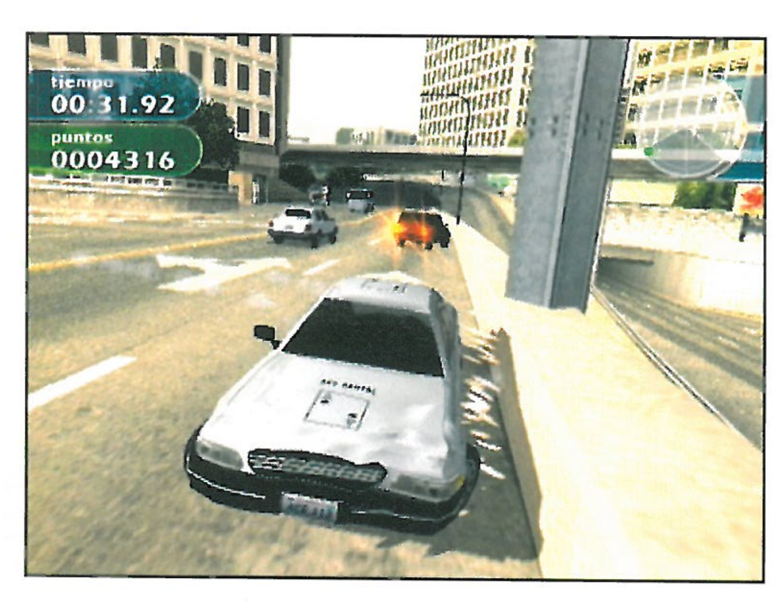
Chaos Legion será un frenético juego de acción en el que podremos invocar criaturas que nos ayudarán en la lucha.

Compañía **Eidos** | Género **Velocidad** | Fecha prevista **Agosto**

"Mini-carreras" por las calles de Los Ángeles

THE ITALIAN JOB

Salvajes carreras por la ciudad, persecuciones policiales, destrozos indiscriminados del mobiliario urbano... un planteamiento ya conocido, pero que puede dar mucho de sí en un título que batirá récords de velocidad.





Las arriesgadas persecuciones de coches de las películas de Hollywood han inspirado todo un subgénero de los juegos de velocidad, en el que *The Italian Job* ya tiene algo de experiencia, con un título para PSOne a sus espaldas. Esta nueva versión es distinta, y se basará en la nueva película que está a punto de estrenarse en los cines españoles.

En él asumiremos el papel del ladrón Charlie Crocket y conduciremos, con un control arcade, Minis, deportivos, furgonetas y hasta camiones de reparto por las calles de Los Ángeles, donde tendremos libertad absoluta para hacer derrapes, evitar vehículos en dirección contraria y realizar saltos arriesgados.

ESTA CONDUCCIÓN TAN ARCADE PODREMOS disfrutarla en varios modos de juego. En Historia reviviremos la trama de la peli y prepararemos un ambicioso atraco, para lo que habrá que afrontar misiones como carreras urbanas, seguir a otros coches, o simplemente llegar a una reunión con otros compinches de la banda en una zona de la ciudad. La libertad para movernos por las calles será total, pero el tiempo limitado nos obligará a pisar el acelerador, al tiempo que evitamos el tráfico y la policía. Además, en cada misión se puntuarán los derrapes, saltos y destrozos realizados, lo que nos incitará a conducir de forma más agresiva.

Pero la diversión no acabará aquí. También habrá un emocionante modo de carreras en circuitos urbanos que podremos disfrutar con un amigo a pantalla partida, y un modo acrobático en el que lo importante será realizar saltos y derrapes. Vamos, que *The Italian Job* será un título que buscará que descarguemos adrenalina a base de velocidad pura y sin complicaciones.

LA CLAVE	Un juego de conducción 100% arcade, que buscará divertir a base de velocidad, maniobras imposibles y muchas opciones.	PRIMERA IMPRESIÓN MB



El abanico de vehículos y modos de juego será una baza de este título.

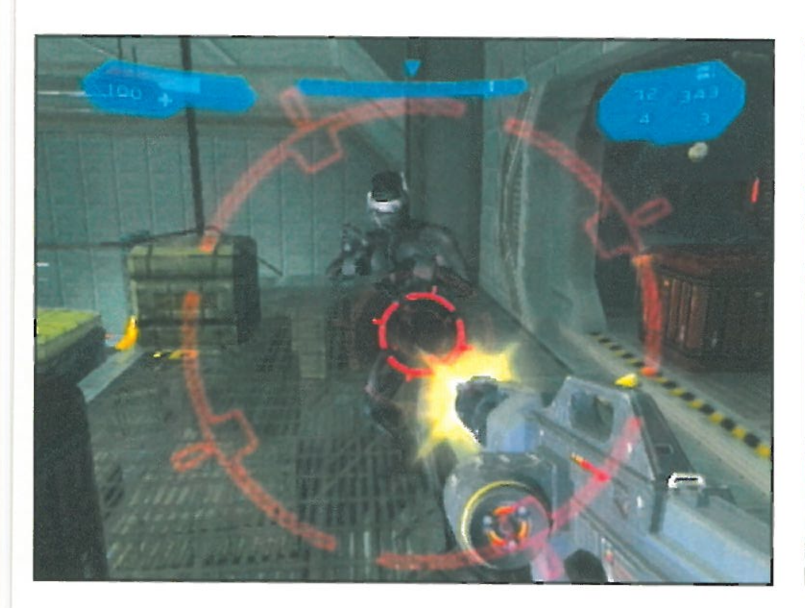


Las calles de Los Ángeles, por las que podremos movernos con libertad, serán el escenario de saltos imposibles y persecuciones a velocidad de vértigo.

Buscando justicia por todo el Universo

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

Hace mucho, mucho tiempo; en una galaxia muy, muy lejana..., un hombre es acusado de un crimen que no cometió. Ahora, su principal objetivo es demostrar su inocencia... aunque sea matando. Qué paradoja ¿verdad?



M*ace Griffin* nos sitúa en un lejano futuro en el que, tanto los humanos como las diferentes razas alienígenas, pugnan entre sí para colonizar los distintos sistemas planetarios. En esta caótica visión del futuro, la ley y el orden queda en manos de los Rangers, un grupo de fuerzas especiales, entre los que hay un traidor que sabotea una de sus misiones, matando a todos los miembros de una unidad menos a uno: Mace Griffin. Acusado injustamente de ser el culpable de la muerte de sus compañeros, pasa diez años entre rejas y al salir en libertad decide convertirse en cazarrecompensas con el fin de averiguar toda la verdad sobre los hechos. Para ello tendremos que recorrer 13 niveles, recogiendo información que irá desvelando una interesante y compleja trama.

LA ACCIÓN SERÁ LA CLAVE DEL JUEGO. Siempre desde una perspectiva en primera persona, se desarrollará en todo tipo de escenarios futuristas, como bases espaciales o naves alienígenas, y nos invitará a vernos las caras con todo tipo enemigos, a cual más extraño y peligroso. Para ello contaremos con la ayuda de un variadísimo arsenal, con más de 17 armas diferentes, aunque la gran novedad es que podremos pilotar un total de 6 naves distintas (que ofrecerán un armamento y manejo diferente), con las que combatiremos en inmensos escenarios espaciales.

Así las cosas, dentro de muy poco tiempo todos los aficionados a la ciencia-ficción y a los juegos de acción, podrán encontrar en *Mace Griffin: Bounty Hunter* una interesante opción para descargar adrenalina.

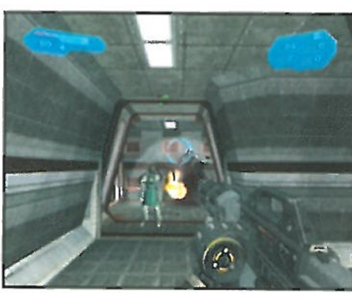
LA CLAVE Una interesante mezcla de Shoot´em Up subjetivo y simulador de combate espacial, basada en un sobresaliente argumento.  **PRIMERA IMPRESIÓN** 



En los escenarios, de futurista ambientación, nos encontraremos a todo tipo de enemigos.



Una aspecto innovador es que podremos pilotar naves espaciales en el transcurso de las misiones.

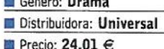


Como buen shooter, la acción será una constante a lo largo y ancho de los 13 niveles del juego.



LOS + VENDIDOS

(N) **1. 8 Millas**

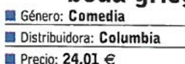


- Género: **Drama**
- Distribuidora: **Universal**
- Precio: **24,01 €**

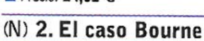
(↑) **2. Jurassic Park II**
(↓) **3. Pinocho (Ed. Especial)**
(↑) **4. Animatrix**
(N) **5. Pulp Fiction**
(↑) **6. Harry Potter y la Cámara Secreta**
(↓) **7. Cube**
(N) **8. Resident Evil**
(N) **9. Matrix**
(N) **10. The Ring**

LOS + ALQUILADOS

(N) **1. Mi gran boda griega**

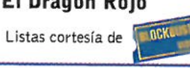


- Género: **Comedia**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **24,01 €**



(N) **2. El caso Bourne**
(N) **3. El pianista**
(N) **4. 8 millas**
(↓) **5. El Esmoquin**
(↑) **6. La gran aventura de Mortadelo y Filemón**
(↓) **7. Deuda de Sangre**
(↓) **8. Oscura seducción**
(N) **9. Flor del mal**
(N) **10. El Dragón Rojo**

Listas cortesía de



NUESTROS FAVORITOS

(=) **1. El Señor de los Anillos E.E.**

- Género: **Fantasía**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **59,99 €**

(N) **2. Animatrix**
(=) **3. Spider-Man E.E.**
(=) **4. La Cosa Edición Especial**
(N) **5. X-Men 1.5**
(N) **6. Daredevil**
(=) **7. El Ataque de los Clones**
(↓) **8. Harry Potter y la Cámara...**
(↓) **9. Los Otros**
(N) **10. Terminator 2 Ed. Especial**





La justicia es ciega, y tiene forma de diablo

Daredevil Ed. Coleccionista

Uno de los héroes más oscuros de Marvel Comics, y al que pudimos ver hace poco en su estreno cinematográfico bajo el aspecto de Ben Affleck, llega en una cuidada edición con multitud de extras. Matt Murdock sufre un accidente siendo pequeño que le deja ciego, pero que amplifica el resto de sus sentidos. Tras la muerte de su padre a manos de la Mafia, jura combatir al crimen como abogado y como el justiciero Daredevil. Otros personajes de los cómics, como Kingpin, el asesino Bullseye o la ninja Elektra también se dejan ver, dando lugar a una buena historia llena de acción, drama y efectos especiales.

Sigue el "boom" de los superhéroes en el cine y los videojuegos.

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Fox
Precio: 27 €
Discos: 2
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Castellano, Inglés.

Subtítulos:
- Castellano, Inglés.

Extras:
- Haciendo Daredevil (6 videos con escenas multiángulo).
- Comentarios en bocadillos de cómic.
- Animáticas y efectos visuales multiángulo.
- Vídeos musicales.
- Pruebas de imagen y movimiento.
- Galería de fotos...

PELÍCULA: MB | EXTRAS: MB

Toda la emoción del juego en una película

Street Fighter II: La Película

Los personajes de esta popular serie de videojuegos que tan buenos ratos nos han hecho pasar, cobran vida en esta película de animación en la que los principales protagonistas son Ryu, Ken, Guile y Chun-li, que juntos tendrán que detener al General Bison antes de que lleve a cabo sus planes. Todos los fans de la saga se lo van a pasar en grande.

Lástima que no incluya ningún extra jugoso.



FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Selecta Vision
Precio: 24,01 €
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Inglés. Dolby Digital 2.0: Castellano, Japonés.

Subtítulos:
- Castellano

Extras:
- Ficha técnica.
- Datos de producción.

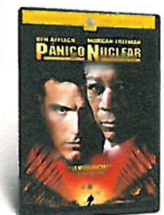
PELÍCULA: B | EXTRAS: M

La amenaza de la guerra, siempre presente

Pánico Nuclear

Ben Affleck se mete en la piel de Jack Ryan, famoso personaje del escritor Tom Clancy e interpretado antes por Alec Baldwin y Harrison Ford. Tras la muerte del Presidente ruso, intentarán detonar una bomba nuclear en América para iniciar la guerra, algo que Ryan tendrá que evitar a toda costa.

Una historia de juego político y militar que no da respiro al espectador.



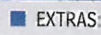
FICHA TÉCNICA

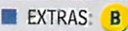
Distribuidor: Paramount
Precio: 24,01 €
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Castellano, Inglés.

Subtítulos:
- Castellano, Inglés.

Extras:
- Comentarios del director y del equipo de producción.
- Comentarios de Tom Clancy.
- Documental: Una historia con moraleja.
- Efectos visuales.
- Tráiler de cine.

PELÍCULA: B | EXTRAS: B





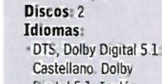



Antes de los corderos estuvo el dragón

El Dragón Rojo

Finalizando la trilogía de uno de los psicópatas ficticios más famosos de los últimos tiempos, Hannibal Lecter, nos llega esta historia que se supone es anterior a "El Silencio de los Corderos". En "El Dragón Rojo" otro agente del FBI, al igual que Clarice Starling, tendrá que recurrir a la "ayuda" de Lecter para detener a un despiadado asesino en serie.

Bastante parecida en forma y contenido al "El Silencio de los Corderos", por lo que si ya viste la primera...

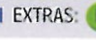
FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Universal
Precio: 27,02 €
Discos: 2
Idiomas:
- DTS, Dolby Digital 5.1: Castellano. Dolby Digital 5.1: Inglés.

Subtítulos:
- Castellano, Portugués, Inglés para sordos.

Extras:
- Silla de ruedas en llamas.
- El viaje del director.
- Aplicación de maquillajes.
- Pruebas de pantalla.
- Comparaciones storyboards y escenas finales...

PELÍCULA: B | EXTRAS: E



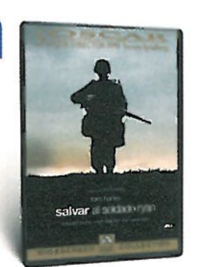



Ocho hombres con una misión

Salvar al Soldado Ryan Ed. Coleccionistas

Una de las mejores y más realistas películas de guerra de los últimos tiempos, en la que el director Steven Spielberg, como ya hiciera en "La Lista de Schindler", sabe mostrar el lado humano de las guerras y tocar la fibra sensible del espectador. Espectacular y sobrecogedora.

Una película que deja huella, acompañada de numerosos extras que hacen de esta edición todo un lujo.



FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Paramount
Precio: 27,02 €
Discos: 2
Idiomas:
- DTS, Dolby Digital 5.1: Castellano, Inglés.

Subtítulos:
- Castellano, Inglés, Portugués, Griego...

Extras
- Documentales "Salvar al Soldado Ryan" y "En la playa".
- Notas de producción.
- Filmografías.
- Comentarios del equipo de producción.
- Escenas eliminadas.
- Biografías...

PELÍCULA: MB | EXTRAS: MB

Huevos de Pascua (Los Extras Ocultos)

Los Huevos de Pascua son en los DVD lo que los Trucos en los videojuegos. Es decir, extras ocultos que sólo se descubren haciendo alguna maniobra especial. En esta sección podréis descubrir los más interesantes.

Tomb Raider

→ ENTREVISTA OCULTA:
Selecciona el menú "Características Especiales" y ya dentro pulsa ↓ para iluminar la opción "Menú Principal". Pulsa ↓ de nuevo e iluminarás el dibujo de Piscis. Acepta con OK y disfrutarás de una entrevista con Lara Croft y su padre.

El Planeta de los Simios

→ COMENTARIOS SIMIESCOS:
En el disco 1, elige la opción "Contenidos Extra" del menú principal y luego "Comentarios". En esta nueva pantalla, pulsa → para iluminar en naranja la silueta de un simio. Acepta con OK y verás la película comentada ¡por los simios!

Blade II

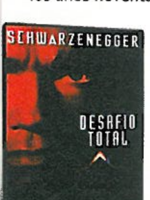


→ DOCUMENTAL SECRETO:
Hay 2 maneras de acceder a este Huevo de pascua oculto en el disco 2. La primera es seleccionar el capítulo 77 y después el capítulo 1. Pero si así no os funciona, seleccionad la opción "Sobre la Producción". En ella saldrán varias opciones: elegid "Efectos visuales", después "Informes de Seguimiento", pulsad → y luego ↑. Saldrá una señal vampírica que, tras ser seleccionada, os llevará al huevo de pascua del que hablan Guillermo del Toro y Santiago Segura en la presentación del DVD.

Schwarzenegger se va de viaje a Marte

Desafío Total

Considerada por muchos hoy en día como una de las mejores películas de ciencia ficción de los años noventa, la trama nos muestra a Douglas Quaid, un simple trabajador de la construcción que no deja de soñar con Marte, planeta ya colonizado, lo que le llevará a embarcarse en una aventura donde nadie es lo que parece.



Ciencia ficción llena de acción y algo de misterio.

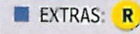
FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Universal
Precio: 24,01 €
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Inglés. Dolby Digital Surround: Castellano, Alemán.

Subtítulos:
- Castellano, Holandés, Portugués, Turco, Alemán.

Extras:
- Cómo se hizo.
- Teaser tráiler.
- Tráiler original de cine.

PELÍCULA: MB | EXTRAS: R

Eminem prueba suerte en Hollywood

8 Millas

Después de tanta polémica que se ha creado entorno a este rapero y los contenidos de sus canciones, Eminem se lanza al cine arropado por nombres conocidos, como el de Kim Basinger, para presentar el drama que supone para un grupo de chicos el vivir en un barrio marginal, donde la música es lo único que les separa de caer al vacío.

Si te gusta Eminem tienes que verla.



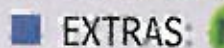
FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Universal.
Precio: 24,01 €
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Inglés. Dolby Digital 5.1, DTS: Castellano.

Subtítulos:
- Castellano, Portugués, Inglés para sordos.

Extras:
- Cómo se hizo.
- Luchas exclusivas de Rap.
- La música de 8 Millas.
- Vídeo musical.
- DVD-Rom.
- Tráilers "Hulk" y "2 Fast 2 Furious"...

PELÍCULA: B | EXTRAS: MB






¡¡Sorteamos 10 juegos y 10 camisetas Wolfenstein!!

¡Envía un SMS con tu móvil al número 5300!

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5300 escribiendo: "Pasatiempos55 (espacio) respuesta correcta". Podrás ganar uno de los 10 juegos *Wolfenstein* para PS2 y una de las 10 camisetas que Proein y Play2Manía sortearemos entre los que nos enviéis la solución correcta.

BUSCA LOS ERRORES

EN ESTA AVENTURA, LA ATENCIÓN Y LA AGUDEZA VISUAL SON ESENCIALES PARA SOBREVIVIR. Presta atención y controla como sólo tú sabes a estos peligrosos engendros, pues hay ocho diferencias entre estas dos imágenes. Prohibido despistarse.



HUMOR







PRUEBA SILÁBICA

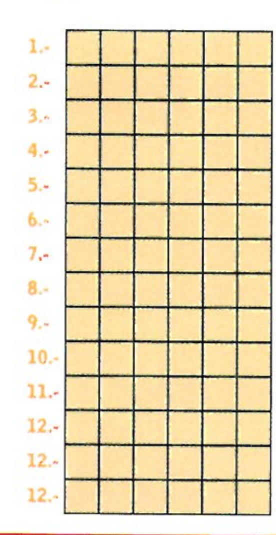
RELÁJATE AHORA Y DALE UN POCO AL COCO Y AL DICCIONARIO. Contesta a las definiciones usando las sílabas sueltas que tienes en el cuadro de la izquierda. Puedes rellenar el cuadro de la derecha poniendo cada letra en su casillero. Si lo haces correctamente, te sobrarán siete sílabas que tendrás que ordenar para leer un mensaje relacionado con la aventura que nos ocupa.

Definiciones:

1.- Lo contrario de abajo 2.- Mostacho masculino 3.- Imitar 4.- Conjunto de doce elementos 5.- Dúo 6.- Cama de distintos módulos 7.- Medicina preventiva 8.- Dicho popular 9.- Lugar destinado a la preparación de guisos 10.- Material que proviene de los árboles 11.- Insecto ruidoso y cantarín 12.- Trato que se da a una mujer casada 13.- Animal descontrolado y sin domesticar 14.- Campo de trigo



			BI	E
			CU	LLO
			RRI	TE
			ÑO	NA
			NA	RE
RE	CE	A	GAL	CO
RA	BES	RA	TE	DE
RA	CCION	MU	PU	VA
GO	MA	FRAN	A	RA
TRI	GRI	LI	PA	DU
JA	BA	DO	SE	Y
RA	CI	LAR	NA	TIA



1.-						
2.-						
3.-						
4.-						
5.-						
6.-						
7.-						
8.-						
9.-						
10.-						
11.-						
12.-						
12.-						
12.-						



Solución: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

PASATIEMPO CONCURSO

VERDADERO O FALSO

LLEGÓ LA HORA: NOS LO JUGAMOS TODO A UNA CARTA, O MEJOR DICHO A UNA RESPUESTA...

Si quieres que la gloria te sonría deberás acertar la única respuesta correcta de estas tres. Si de verdad conoces la historia de *Wolfenstein*, no te será muy difícil acertar.

A EN ESTA AVENTURA NOS ENFRENTAMOS A NAZIS Y MONSTRUOS.

B EN EL JUEGO PODREMOS HACER INVOCACIONES A LO FINAL FANTASY Y CANTAR LA CANCIÓN DEL VERANO.

C LA PRIMERA VERSIÓN DE ESTE JUEGO SALIÓ ALLÁ POR EL AÑO 1984 PARA LA CONSOLA GAME BOY.

SOLUCIÓN: ☐

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo: "pasatiempos55 espacio respuesta correcta". (Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: pasatiempos55 b)

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de julio al 16 de agosto de 2003.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

Movilisto

SUSCRÍBETE A



PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12



Por sólo 29´90€

+ ESTE EXCLUSIVO ARCHIVADOR

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:



906 30 18 30

Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.

(Horario: lunes a viernes de 9h a 13h y de 15 a 18h) (Horario de verano: julio y agosto de 8:30 a 16:00)



902 15 17 98

(envía el cupón por fax)



suscripcion@hobbypress.com



Envía el cupón por correo a:
Hobby Press S.A. Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

Por problemas de logística, sentimos no poder servir números atrasados

---

SUSCRÍBETE CON DESCUENTO + ARCHIVADOR DE REGALO PLAY 55

❑ Sí, deseo suscribirme a Play2Manía durante 12 números y pagar 10 números por sólo 29,90 € (ahórrate 5,98 €) más 5,00 € de gastos de envío y recibe de regalo un estuche archivador.

FORMA DE PAGO (Elige una de las 2 opciones)

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Nombre y Apellidos del Titular ....

Cuenta Corriente ENTIDAD AGENCIA DC Nº DE CUENTA

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:**

○ VISA ○ MASTER CARD ○ 4B ○ EUROCARD ○ 6000 NÚMERO CADUCIDAD /

DATOS PERSONALES (Por favor, escribe en letras mayúsculas)

Nombre/ Apellidos.............. Fecha de Nacimiento .... Teléfono.............. E-mail..............

Domicilio .... C. Postal (imprescindible) .... Localidad.............. Provincia ....

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos 17, 28040 Madrid
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

SUPLEMENTO ESPECIAL

→ LOS MEJORES TRUCOS PARA PLAYSTATION 2

No te pierdas nuestro suplemento o te quedarás sin la más amplia y completa selección de trucos para tus juegos preferidos. Seguro que encuentras la clave para superar ese juego que se te resiste.

A LA VENTA EL 14 DE AGOSTO

GUÍA ESPECIAL

→ TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

Te descubrimos, paso a paso, todas las claves para superar la aventura y descubrir todos sus secretos.

COMPARATIVA

→ INDIANA VS LARA

¿Quieres saber quién es el mejor aventurero de PS2? Pues te esperamos el mes que viene.

PREVIEW

→ SOUL CALIBUR 2

El mes que viene os adelantaremos todos los detalles sobre el máximo rival de *Tekken 4*.

Si quieres estar al tanto de las últimas noticias y lanzamientos relacionados con PS2, no te pierdas el próximo número de Play2Manía: estará repleto de interesantes contenidos.

→NOVEDADES

Analizaremos a fondo títulos como *RTX Red Rock, Indiana Jones y La Tumba del Emperador, Dark Chronicle, Futurama, Freedom Fighters, Chaos Legion*... y muchos más.

→PREVIEWS

Os ofreceremos nuestras primeras impresiones sobre *True Crime, Soul Calibur 2, Zone Of The Enders 2, Buffy The Vampire Slayer*...

→PERIFÉRICOS

Mandos, pistolas, ratones, equipos 5.1... como todos los meses daremos un repaso a los nuevos complementos para tu PS2.

→GUÍAS Y TRUCOS

¿Atascado? Con nuestras guías se acabó el problema. El mes que viene *Midnight Club II*.

→GUÍA DE COMPRAS

Todos los juegos de PS2 comentados, para que inviertas bien tu dinero.

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Jefe de Sección.
Daniel Acal, David Fraile Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Lidia Muñoz, Ruth Caravaca Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcone Secretarias de Redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Rubén Guzmán, Juan Lara, Daniel Lara, Sonia Ortega, Mercedes López.
playmania@hobbypress.es

Edita HOBBY PRESS S.A.
Directora General: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez.
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell.
Subdirector General Económico-financie José Aristondo.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benit
Jefe de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas: Javier del Val

PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Coordinación de Publicidad: Mónica Salda
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 906 30 18 30 - Fax: 902 15 17 98
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: COBRHI 28864 Ajalvir, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 10/2003

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Axel Springer

axel springer

NEW PARK

Ahora bájate también juegos y melodías polifónicas en: **www.newpark.tv**

NOVEDADES JULIO-AGOSTO

Cómo bajarte una melodía?

Envía el texto **PM** más el **código** del logo o tono al **5959**.
o llama al: **906 150 124**
Deja un espacio entre las palabras.
Precio máximo/min 1,06 r.f. 1,375 e r.m. Apdo Correos 36.442 - 28080 MADRID

Melodías

NOVEDADES

53360 - Rise and fall-Craig David
60589 - This picture-Placebo
54364 - Igual que ayer-Coti
54365 - Salir corriendo-Amaral
54363 - Lunes-Pastora
60590 - St Anger-Metallica
59701 - Dirty sticky floor-Dave Gahan
54366 - Las chicas al poder-Bellepop
59704 - Forever and for always-Shania Twain
59703 - Free me-Emma Bunton
53361 - Sunlight-Dj Sammy
59702 - Dont wanna lose...-Dannii Minogue
60591 - Pushing me away-Linking park
54367 - De vuelta-Nuria Fergo
54368 - Bye bye-David Civera
54369 - Puedes contar conmigo-La oreja
50027 - La Cumparsita-Tango
53362 - Giulia-Dj Lasha
53363 - Emotion-Dj Ross
59705 - In tango-In-grid



54365 Salir corriendo
54363 Lunes
54366 Las chicas al poder
54367 De vuelta
54368 Bye bye
54369 Puedes contar conmigo
54354 Haciendo el amor
54203 Suerte
54326 Sambame
54289 mienteme

HIMNOS

55058 Cara al sol
55024 Himno de la Legion
55011 himno de Espana
55059 Asturias Patria querida
55022 els segadors
55025 Partido Popular
55023 Himno de Galicia
55009 usa
55002 Himno de francia
55028 Himno de Argentina

DISCO

53341 Tu es foutu
53346 Mundian to bach ke
53305 Whats your flava
53037 I will survive
53252 Insomnia
53225 Out of Grace
53357 Husan
53257 Never Again
53220 Moi....Lolita
53247 Dark Pharao

ROCK

60238 Nothing Else Matters
60213 The Trooper
60045 Satisfaction
60073 Livin On A Prayer
60072 Its My Life
60086 Bohemian Rhapsody
60109 mala vida
60399 Paranoid
60075 Born In The USA
60397 Cant stop

TELEVISIÓN

62009 Expediente X
62032 Coca Cola
62079 Anuncio Martini
62015 Los picapiedras
62028 Charlies angels
62062 Betty la fea
62063 A little less (nike)
62052 Gran hermano
62013 Hitchcock
62036 Ill be there for you

TECNO

61012 Breathe
61048 Hey boy hey girl
61005 oxygen
61046 Babys Got A Temper
61049 mindfields
61018 Enjoy The Silence
61009 Just Cant Get Enough
61025 tour de france
61011 StrangeLove
61019 Master And Servant

INFANTILES

56000 la abeja maya
56001 el show de barrio sesamo
56008 Bajo del mar
56002 hakuna matata
56024 un elefante se balanceaba
56027 la gallina turuleta
56005 Los pitufos
56004 mahna mahna
56007 Bibbidy Bobbidy Boo
56014 el barquito chiquitito

EXITOS DE SIEMPRE

66018 new york new york
66024 palomitas de maiz
66059 killing me softly
66021 la bamba
66040 Pretty Woman
66000 La vie en rose
66080 la chica de ipanema
66120 my way
66034 Give Peace A Chance
66001 Strangers in the night

VIDEOJUEGOS

64056 Eyes on me (theme)
64047 metal gear solid
64059 To Zanarkand
64045 lemmings
64017 mortal kombat
64016 monkey island
64038 Street Fighter 2
64032 Tetris1
64028 Sonic
64020 Pacman

POP

59608 8 mile
59168 No woman no cry
59143 Every Breath You Take
59563 Complicated
59624 Rosso relativo
59691 American life
59584 Die another day
59037 You can leave your...
59617 Sorry seams to be the...
59018 samba de janeiro

CINE

51087 terminator
51016 james Bond
51111 Pulp fiction
51033 Star wars
51127 la vida es bella
51080 dirty dancing
51120 Amelie
51070 tiburon
51035 Superman
51125 Moulin Rouge

Melodías polifónicas

Cómo bajarte una melodía polifónica?

Envía el texto **TTP** más el **código** del logo o tono al **5646**
Deja un espacio entre las palabras.
o llama al: **906 150 929** y bájate más melodías polifónicas
Indica los siguientes pasos: marca de tu móvil + modelo operadora + código del juego + tu nº de móvil
También puedes bajartelas desde la web **www.newpark.tv**

ARTISTA	CANCIÓN	CÓDIGO	ARTISTA	CANCIÓN	CÓDIGO
Dinio	Hasiendo el amor	83578	Manuel Carrasco	Santa Lucia	83620
Jarabe de palo	Bonito	83582	Sabina y S.Segura	Semos diferentes Torrente	83619
Dave Gaham	Dirty sticky floor	83583	Bon jovi	All about lovin you	83617
Blue	U make me wanna	83591	Novaspace	Paradise	83616
Christina Aguilera	Fighter	83593	Novaspace	Guardian Angel	83615
Junior Senior	Move your feet	83597	Novaspace	Time after time	83614
Mana	Mariposa traicionera	83598	Novaspace	To France	83613
El chombo	Papi chulo	83599	Jennifer Lopez	Im glad	83612
Martin Gore	Stardust	83600	Scooter	The night	83611
Eros Ramazzotti	Un emozione per	83601	Sex bomb	Ven ven ven	83609
Bhangra Knights	sempre	83602	Bon Jovi	Its my life	80293
Dannii Minogue	Husan	83603	Álex Ubago	Sin Miedo A Nada	83290
Malena Gracia	I begin to wonder	83604	Jenifer lopez	Ain´t it funny	80135
Ainoha	Loca	83605	Miami S. Machine	Sobe son	83297
Natalia	Viva la noche	83607	Jimmy Somerville	You make me feel..	83589
Gisela	Besa mi piel	83608	Hotel Glam	Es Una Lata El Trabajar	82605
La oreja de Van Gogh	Este amor es tuyo	81687	Bob Marley	No woman no cry	80726
	Puedes contar conmigo	81690	UPA Dance	Sambame	81686
David Civera	Bye bye	83630	Scooter	Weekend	83580
Lauren Wood	Fallen - Pretty woman	83628	Metallica	Nothing else matters	80277
Prezioso	Let me stay	83627	Depeche Mode	Enjoy the silence	80642
Manu Chao	Bongo bong	83626	Orquesta Mondragón	Rosita	83210
Aqua	Cartoon Heroes	83625	Maná	Dónde Jugarán Los Niños	82454
2 Eivissa	I wanna be your toy	83624	Eminem	Lose Yourself	80002
Celine Dion	I drove all night	83623	Rolling Stones	I can´t get no satisfaction	80217
Ricky Martin	La diosa del carnaval	83621	David Bisbal	Dígale	82436
Patricia Manterola	Ojos negros				

Logos

DEPORTES: 05013, 05136, 05225, 05015, 05001, 05020, 05138, 05203, 05018, 05031

ANIMALES: 03015, 03084, 03093, 03091, 03021, 03383, 03040, 03002, 03112, 03422

NOMBRES: 20013 Manuel, 20201 Sergio, 20022 Eva, 20001 Mary, 20136 Laura, 20015 Miguel, 20038 I ♥ Jesus, 20064 Carlos

DIBUJOS: 06417, 16219, 50101, 06085, 06051, 06419, 16223, 06050, 06060, 06070

CINE: 04135, 04012, 04006, 04097, 04092, 04061, 04018, 04108, 04074, 04011

FONDOS: 09016, 09121, 09013, 09012, 09302, 09150, 09195, 09022, 09125, 09007

ESPACIAL: 07003, 07000, 07063, 07014, 07027, 07029, 07040

OJOS Y CARAS: 21012, 21019, 21031, 21169, 21197, 21003, 21056

AMOR: 02347, 02100, 02052, 02026, 02257, 02006, 02094, 02298, 02358, 02038

Cómo bajarte un logo?

Envía el texto **PM** más el **código** del logo o tono al **5959**.
Deja un espacio entre las palabras.
o llama al: **906 150 124**
Precio máximo/min 1,06 r.f. 1,375 e r.m. Apdo Correos 36.442 - 28080 MADRID

TOP 10

21083, 01163, 06047, 29087, 29095, 01003, 16222, 18026, 04131, 06131

MÓVILES COMPATIBLES

MÓVILES COMPATIBLES PARA LOGOS Y MELODÍAS:

NOKIA
Logotipos Pequeños
3210, 3310, 3330, 5110, 5210, 5130, 5146, 5190, 5510, 6090, 6110, 6130, 6150, 6150e, 6190, 6210, 6250, 6310, 6510, 7110, 7650, 8210, 8310, 8250, 8290, 8810, 8810e, 8850, 8890, 9110, 9110i, NK402, NK702,
Melodias
3210, 3310, 3330, 5210, 5190, 5510, 6090, 6110, 6130, 6150, 6150e, 6190, 6210, 6250, 6310, 6510, 7110, 7650, 8210, 8310, 8250, 8290, 8810, 8810e, 8850, 8890, 9110, 9110i, NK402, NK702
SIEMENS
Logotipos Pequeños MT50, M50, Me45 y S45 (firmware v 21), C45 (firmware v 31)
Melodias MT50, M50, Me45 y S45 (firmware v 21), C45 (firmware v 31)
ALCATEL
Logotipos Pequeños 310, 311, 511
Melodias (monofónicas) 310, 311, 511
ERICSSON
Logotipos Pequeños T20e, T29, T39, R520, T65, T68
Melodias T20e, T29, T39, R520, T65, T68
MOTOROLA
Melodias v50, v51, v100, v101, v2288, v8088, Timeport 250, Timeport 260, Accompli A008
SAMSUNG
Melodias R210, R200
TRIUM
Melodias Odyssey, Eclypse, Mystral, Aura

MÓVILES COMPATIBLES PARA MELODÍAS POLIFÓNICAS:
NOKIA: Nokia 3650, Nokia 3510 y 3510i, Nokia 7650, Nokia 7210.
PANASONIC: Panasonic GD87.
SAMSUNG: Samsung SGH-T100 Samsung SGH-N620.
SIEMENS: Siemens S55, Siemens C55.
SONYERICSSON: SonyEricsson T300, SonyEricsson P800.
SHARP: Sharp GX10.
MOTOROLA: Motorola t720i.



JUEGOS



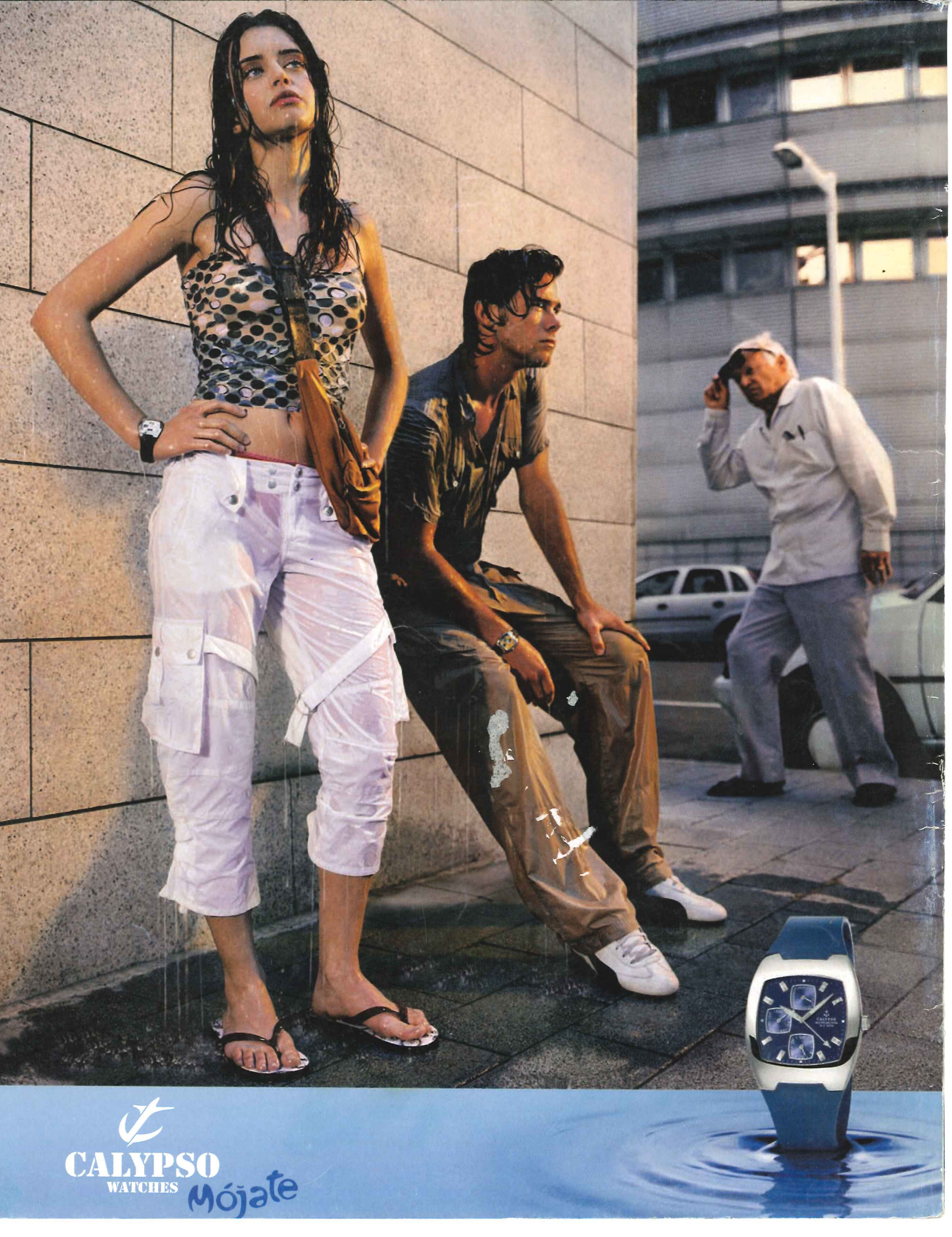





SUMMER VOLLEY — Código: 1015 — Descarga: 60 kb — móviles compatibles: 3410 - 8310i - M50/MT50
NOVEDAD RAINBOW SIX — Código: 1007 — Descarga: 49 kb — móviles compatibles: 3410 - C55 - M50/MT50
NOVEDAD SIBERIAN STRIKE — Código: 1011 — Descarga: 14 kb
EARTH INVASION — Código: 1003 — Descarga: 64 kb — móviles compatibles: 3410 - 3510i - GX10 - M50/MT50 - C55
NOVEDAD SOLITAIRE — Código: 1013 — Descarga: 33 kb — móviles compatibles: 3410 - 8310i - T720 - M50/MT50
RAYMAN GOLF — Código: 1010 — Descarga: 122kb — móviles compatibles: 3410 - 3510i - M50/MT50 - C55 - 5100 - 7210 - 7250
RAIL RIDER — Código: 1006 — Descarga: 47 kb — móviles compatibles: 3410 - M50/MT50
RAYMAN BOWLING — Código: 1009 — Descarga: 48 kb — móviles compatibles: 3410 - 3510i - C55 - M50/MT50 - 5100 - 7210 - 7250
SOLAR LEGIONS — Código: 1016 — Descarga: 61 kb — móviles compatibles: 3650 - 3510i - GX10 - M50/MT50
RAINBOW SIX — Código: 1008 — Descarga: 37 kb — móviles compatibles: 3410 - M50/MT50 - C55
SKATE&SLAM — Código: 1012 — Descarga: 55 kb — móviles compatibles: 3410 - 3510i - GX10 - M50/MT50 - C55 - T720
SPEED DEVILS — Código: 1014 — Descarga: 50 kb — móviles compatibles: 3410 - 3510i - M50/MT50 - C55

Cómo bajarte un juego?

Envía el texto **TTJ** más el **código** del juego al **5646**
Deja un espacio entre las palabras.
Ej: "TTJ 1016 5646" para bajarte el juego "Solar Legions".
o llama al: **906 150 106**
y indica los siguientes pasos:
marca de tu móvil
+ modelo operadora
+ código del juego
+ tu nº de móvil


CALYPSO
WATCHES
Mójate